PC Games

Wissen, was gespielt wird

2 VOLLVERSIONEN AUF DVD

SUMMER ATHLETICS

Olympische Spiele auf Ihrem PC: Mit 26 spannenden Sportarten!

ANSTOSS 2007

Pünktlich zur WM in Südafrika: Managen Sie Ihr Fußballteam!

VIDEOS Sims 3: Traumkarrieren, Split/Second, Prince of Persia

EXTRA-DVD

RUNES OF MAGIC
Online-Rollenspiel
+ Item-Code
im Wert von € 5,-

VORSCHAU AUF 9 SEITEN

CALL OF DUTY BLACK OPS

Wir haben den Modern-Warfare-Nachfolger gesehen!

- Epische Story-Kampagne
- Geniale Missionen
- Riesiges Waffenarsenal
- Neues Entwicklerteam

PC GAMES ENTHÜLLT:

ASSASSIN'S CREED 3

Exklusivbesuch bei Ubisoft Montreal! Auf 8 Seiten: So packend geht Ezios Abenteuer weiter.

- Neue Solo-Kampagne
- Mit Mehrspieler-Modus
- Rom als Schauplatz
- Verbessertes Kampfsystem

USK ab 16 freigegeben

06/10 | € 5,50



Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50

ENDLICH IM TEST: OBSIDIANS AGENTEN-HIT

ALPHA PROTOCOL

Starke Mischung aus Action, Rollenspiel und James Bond!

EDITORIAL


Petra Fröhlich, Chefredakteurin

Eyjafjallajökull

MITTWOCH | 28. April 2010

„Eyjafjallajökull" klingt, als sei die Stirn unkontrolliert auf einer Computertastatur aufgeschlagen, ist aber in Wirklichkeit jener isländische Vulkan, der seit Tagen den europäischen Flugverkehr komplett lahmlegt. Davon betroffen ist auch die PC-Games-Redaktion, denn viele Vor-Ort-Termine bei den Studios müssen verlegt oder ganz abgesagt werden. Beispiel **Call of Duty: Black Ops**: Ursprünglich war ein Besuch bei Treyarch in Los Angeles geplant, doch die Aschewolke macht (nicht nur) diese Pläne zunichte. Activision weicht auf die Münchner Zentrale aus, zeigt dort das Spiel und schaltet die Entwickler live per Videokonferenz zu – Ergebnis ist die neunseitige Titelstory ab Seite 24.

DONNERSTAG | 29. April 2010

Deutscher Computerspielpreis in Berlin: **Anno 1404** räumt wie erwartet die Trophäe für das „Beste Spiel des Jahres" ab – Gratulation an das Mainzer Studio Related Designs, das sich über ein Preisgeld von 100.000 Euro freuen darf. Für Hohn, Spott und ein vernichtendes Presse-Echo sorgt indes die Entscheidung in der Kategorie „Bestes internationales Spiel": Das Bioware-Rollenspiel **Dragon Age: Origins** und das hochgelobte PlayStation-3-Actionspiel **Uncharted 2** sind zwar nominiert, gehen aber leer aus – zu viel Gewalt, zu viel Blut, wie Beobachter mutmaßen. Stattdessen gewinnt **Dawn of Discovery**, das wenige Tage zuvor eilig nachnominiert wurde. Nie gehört, das Spiel? So heißt **Anno 1404** im Ausland – nur entwickelt wurde es dort nicht. Schon im Jahr zuvor schaffte es das überragende **Grand Theft Auto 4** noch nicht einmal in die Endrunde – und das, obwohl dieser Preis ja gerade „kulturell wertvolle" Titel auszeichnen soll. Übrigens: Tarantinos Oscar-prämiertes **Inglourious Basterds** wurde von der deutschen Filmförderung mit mehreren Millionen Euro Steuergeld subventioniert und erhielt das Prädikat „Besonders wertvoll".

MITTWOCH | 12. Mai 2010

Sportlich geht es in diesem Monat auf unserer Heft-DVD zu: Mit gleich zwei Vollversionen (**Summer Athletics** und **Anstoss 2007**) sorgen wir für Stadion-Atmosphäre auf Ihrem PC-Bildschirm. Als Bonus gibt es die neueste Version des beliebten Online-Rollenspiels **Runes of Magic** – plus Item-Code als Geschenk obendrauf.

Viel Spaß mit der neuesten Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT



Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor.
„Ohne Mampf kein Kampf" heißt es bei der Bundeswehr. Das gilt auch für das PC-Games-Team, das zu den Stammkunden vom „Frankenimbiss" direkt vor dem Verlagsgebäude gehört. Ob „Drei im Weckla", Currywurst (Favorit der Redaktion) oder saftiger Fleischspieß: Sonya und Danner kümmern sich mit Hingabe um die kulinarische Verstärkung in heißen **Bad Company 2**-Gefechten und während langer **Starcraft 2**-Abende.

AKTUELL IM HANDEL



PC Games POWERPLAYER
Schier unglaublich, was sich aus **Crysis**, **GTA San Andreas**, **Dragon Age** und **Windows 7** alles herausholen lässt: Das sind einige der Themen in der Erstausgabe von PC GAMES POWER PLAYER (seit 12. Mai im Handel). Highlight: ein großes, aufwendiges, 18-seitiges **Diablo**-Dossier.



PC Games Einsteiger-Bibel
Es ist DAS Standardwerk für alle, die in sich in das Abenteuer **World of Warcraft** stürzen oder ihr Wissen vor dem **Cataclysm**-Start auf den neuesten Stand bringen wollen: Die WoW-Bibel enthält unverzichtbares Know-WoW zu Klassen, Instanzen, Gebieten, Taktiken und vieles mehr. Nur im Paket mit PC Games 06/10 erhältlich (shop.pcgames.de).

Für alle, die skillen, raiden, buffen, grinden, casten, pullen, farmen, tanken und twinken!

Jeden Monat neu!



+ Ausführliche Klassenguides
+ Unverzichtbare Tipps und Karten
+ Nützliche Kniffe zu Handwerksberufen
+ Ab sofort jeden Monat neu am Kiosk!

Nur in Kombination mit PC Games 06/10 erhältlich!



+ Komplett überarbeitete Neuauflage
+ 170 Seiten stark
+ Die komplette Welt bis Level 80
+ Jetzt bestellen unter shop.pcgames.de



abo.mmore.de

INHALT 06/10

MAGAZIN

HARDWARE

THEMA

SPECIAL

SERVICE

VORSCHAU

VORSCHAU
ab Seite 23


Seite 34

ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

Für Ezio, den jungen Helden aus **Assassin's Creed 2**, ist noch lange kein Feierabend in Sicht. Ubisoft erzählt im nächsten Abenteuer des Meuchelmörders, was er als 43-jährige Legende in Rom erlebt. Freuen Sie sich auf viele Neuerungen!


Seite 24

CALL OF DUTY: BLACK OPS

Die Shooter-Serie macht sich auf den Weg in den Dschungel des Vietnamkrieges. In einer ausführlichen Präsentation bekamen wir die volle Packung Action zu sehen. Lesen Sie unsere Eindrücke in der extradicken Vorschau.

ab Seite 76


Seite 78



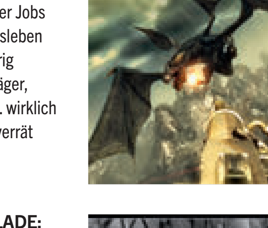
ALPHA PROTOCOL

Entwickler Obisidian Entertainment schickt Sie in seinem ungewöhnlichen Agenten-Rollenspiel rund um den Globus. Spielerische Freiheit steht im Mittelpunkt: Jede Ihrer getroffenen Entscheidungen führt zu sehr unterschiedlichen Ereignissen. Wie gut das klappt, lesen Sie im Test.


Seite 84

DIE SIMS 3: TRAUMKARRIEREN

Eine Menge neuer Jobs peppt das Berufsleben Ihrer Sims gehörig auf. Ob Geisterjäger, Detektiv und Co. wirklich so spaßig sind, verrät unser Test.


Seite 94

NECROVISION 2: LOST COMPANY

Bizarr: Klassische Shooter-Elemente angereichert mit Fantasy-Inhalten. Leider trüben etliche Macken den geradlinigen Kriegs-Shooter.


Seite 98

MOUNT & BLADE: WARBAND

Der türkische Mix aus Rollen- und Strategiespiel macht einiges besser, kann aber immer noch nicht richtig überzeugen.


Seite 101

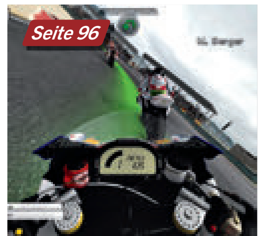
THE MISADVENTURES OF P. B. WINTERBOTTOM

Die kniffligen Rätsel und die außergewöhnliche Grafik machen das Debüt der Entwickler The Odd Gentlemen zu einem echten Leckerbissen.


Seite 100

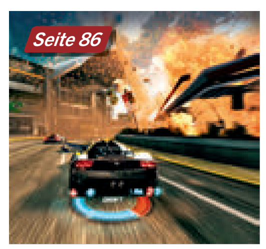
SHATTER

Der bunte Arcade-Titel weckt Erinnerungen an die guten, alten Automatenspiele **Arkanoid** und **Breakout**. Untermalt mit flotter Musik, macht das Download-Spiel mächtig Laune.


Seite 96

SBK X

Das Motorrad-Spektakel kommt nicht so recht vom Fleck: Die träge Steuerung und ein insgesamt langweiliger Simulationsmodus sorgen für Wertungsabzüge.


Seite 86

SPLIT/SECOND: VELOCITY

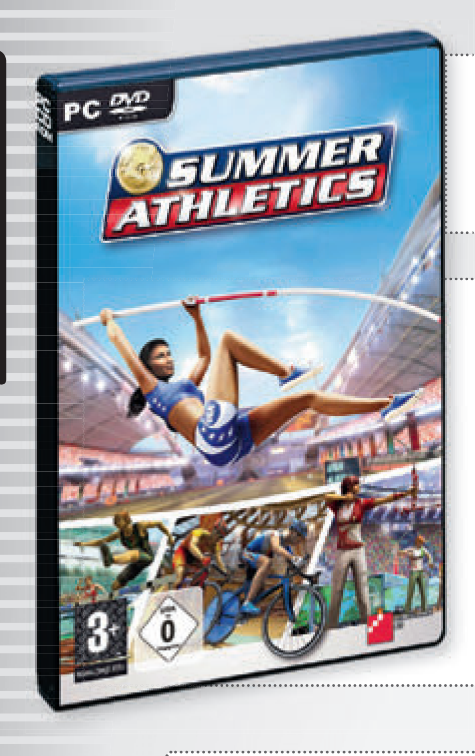
Die **Pure**-Macher melden sich mit ihrem nächsten Arcade-Rennspiel zurück und das setzt auf übertriebene Action. Ein Riesenspaß, der an **Mario Kart** erinnert.


Seite 90

TROPICO 3: ABSOLUTE POWER

Frische Spielinhalte, eine Kampagne, originelle und witzige Missionen: Freizeit-Diktatoren bekommen mit dem Add-on ordentlich Nachschub.

SPIELE IN DIESER AUSGABE



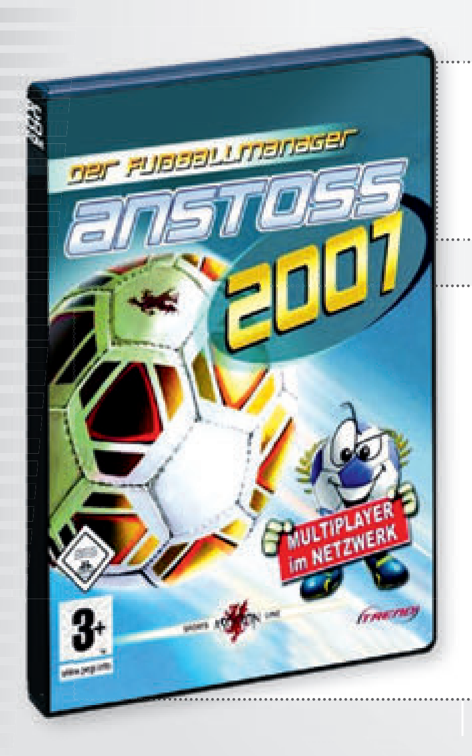
Als Vollversion auf DVD: Summer Athletics

Fakten zum Spiel im Überblick:

- Spaßiges Sportspiel mit 26 mitreißenden Sommer-Sportarten. Zu den einzelnen Disziplinen zählen unter anderem Turmspringen, Radrennen und 100-Meter-Lauf.
- Messen Sie sich in spannenden Turnieren mit Ihren Freunden. Es stehen Multiplayer-Modi für bis zu vier Spieler zur Verfügung.
- Mit dem umfangreichen Charakter-Designtool entwerfen Sie Ihren eigenen Supersportler, der sich optisch von den Spielfiguren Ihrer Freunde unterscheidet.
- Läuft selbst auf älteren Systemen mit einer CPU mit 1,4 GHz (ein Einkern-Prozessor reicht aus), 1 GB RAM, 4,7 GB freiem Speicherplatz auf der Festplatte und einer Grafikkarte mit 128 MB RAM ruckelfrei!



26 Disziplinen sorgen für abwechslungsreiche Wettkämpfe
Treten Sie an und versuchen Sie, alle 26 Wettbewerbe vom 100-Meter-Lauf und anspruchsvollen Radrennen über den Stabhochsprung bis hin zu den verschiedenen Schwimmdisziplinen zu gewinnen. Basteln Sie sich im Charakter-Editor Ihren persönlichen Lieblingsathleten und kämpfen Sie mit bis zu vier Freunden oder den Computergegnern um die Medaillen. Wenn Sie alle Goldmedaillen gewonnen haben, beginnt Ihre Jagd nach persönlichen Bestzeiten.



Als 2. Vollversion auf DVD: Anstoss 2007

Fakten zum Spiel im Überblick:

- Lenken Sie in dieser fordernden Wirtschaftssimulation die Geschicke eines Fußballvereins und führen Sie ihn von der Regionalliga in das Fußballoberhaus.
- **Anstoß 2007** läuft selbst auf älteren Systemen mit einer CPU mit 2 GHz, 1 GB RAM, 1,2 GB freiem Speicherplatz auf der Festplatte und einer Grafikkarte mit 128 MB RAM ruckelfrei! Die Version läuft unter Windows XP und Windows Vista/7.x.
- Treten Sie im Netzwerk gegen bis zu 64 Mitspieler an!
- Um erfolgreich zu sein, müssen Sie neben den Finanzen auch die Entwicklung Ihrer Fußballer, die Arbeit Ihres Trainers und den Transfermarkt im Blick behalten.
- Genießen Sie dank Funktionen wie Spielerdoping und Sabotage den **Anstoss**-typischen Humor.



Genialer Mix aus Spieltiefe, Atmosphäre und Humor
Dichte Atmosphäre, große Spieltiefe und der typische Humor der **Anstoss**-Serie sorgen bei **Anstoss 2007** für lang anhaltenden Spielspaß. Zwar müssen Sie mangels DFL-Lizenz mit Fantasienamen bei Vereinen und Spielern vorliebnehmen, aber gegen die Armada unbekannter Fantasiekicker hilft der mitgelieferte Editor. Doch auch ohne Kroos, Robben und Co. zieht das Spiel jeden Fußball- und Simulationsfan in seinen Bann. Denn: Nach dem Spiel ist vor dem Spiel.



142x IN DEUTSCHLAND

Und einmal auch ganz in Ihrer Nähe. Wie nah, erfahren Sie unter: www.saturn.de

SATURN

Client auf DVD

Snowbound Online

Features:

- Free-to-Play-3D-Racing-MMOG mit dem Snowboard
- 30 abwechslungsreiche Pisten
- Mehr als 50.000 registrierte Spieler
- Drei aufregende Rennmodi
- Ausgefeiltes Punkte- und Belohnungssystem
- Trick-Tree-Übungen für mehr Rennerfolge
- Integrierter Online-Après-Ski-Club
- Kostenlos spielbar – kein Kaufpreis, keine Abo-Gebühren



Herausfordernde Spielmodi
Während es im Rennmodus nur um die Bestzeit geht, haben Sie im Battle-Mode zusätzlich die Möglichkeit, durch Überfahren der Kästchen auf der Strecke Items aufzusammeln und so das Rennen erheblich zu beeinflussen. Eine weitere Besonderheit in diesem Modus ist das Radar, denn es zeigt Ihnen im Battle-Mode nicht nur Ihre Platzierung und die bereits zurückgelegte Strecke an, sondern auch, von wem Sie gerade attackiert wurden und – wenn Sie sich im Team-Battle-Mode befinden – welche Items Ihre Teammitglieder besitzen. Im Gegensatz zum Renn- und Battle-Mode entscheidet im Coin-Mode nicht die Geschwindigkeit über Ihre Platzierung, sondern der Wert der Münzen, die Sie gesammelt haben.

Hier gibt es Action pur!
Steigen Sie auf das Board und beweisen Sie Ihr sportliches Talent online in diesem farbenfrohen 3D-Racing-MMOG! Rasen Sie mit Höchstgeschwindigkeit eine der 30 verrückten Pisten hinunter und fliegen Sie mit halsbrecherischen Stunts durch schwindelerregende Höhen. Mit bis zu acht Teilnehmern pro Piste können Sie als Spieler durch Tunnels rasen, sich über Schanzen katapultieren und packende Kopf-an-Kopf-Rennen liefern. Wie im Skiurlaub gehört auch in **Snowbound Online** der Spaß abseits der Piste dazu: Im Online-Après-Ski-Club treffen sich die Spieler und tauschen sich mit dem integrierten Ingame-Messenger über die Erfolge des Tages aus. Dauerhafte Kontakte lassen sich sogar über eine Freundschaftsliste festigen.





System-Voraussetzungen (Herstellerangaben)
Mindestens:
1,6 GHz CPU, 512 MB RAM, 1 GB HD, Direct-X-9.0c-kompatible Grafikkarte (Geforce 4 MX, Ati Radeon 8500), Breitband-Internetverbindung

Empfohlen:
2 GHz CPU, 1 GB RAM, 3 GB HD, Direct-X-9.0c-kompatible Grafikkarte (Geforce FX 5200, Ati Radeon 9550), Breitband-Internetverbindung

Client auf DVD

Runes of Magic: Chapter 3

So kommen Sie an den Client:
PC Games Magazin:
http://www.runesofmagic.com/de/downloads,client,de.html
PC Games DVD: Client auf Extra-DVD im Heft auf Seite 75
PC Games Extended: Client auf der Extended-DVD



Beschützen Sie den Thron den kindlichen Königs
Ihre Abenteurer im nunmehr dritten Kapitel von **Runes of Magic** starten in Dalanis, der Hauptstadt des Startgebietes auf dem neuen Kontinent Zandorya. Regiert wird die neue Welt vom Kindkönig Callaway. Doch sechs Fürsten versuchen, dem Monarchen die Macht zu entreißen. Ihre Aufgabe ist es, Callaways Herrschaft zu sichern und die sechs Fürsten nach und nach auszuschalten. Die Stadt dient Ihnen als Ausgangsbasis für Ihren Feldzug im Namen des Königs. Deshalb finden Sie hier eine Taverne, Händler, einen Auktionator, ein Transportportal, Briefkästen und Banken. Im sogenannten „Verlassenen Viertel" treffen Sie auf die ersten Gegner und finden den Eingang zu einer Instanz für erfahrene Spieler, deren Spielcharakter bereits sehr mächtig ist.

Fakten zum Spiel im Überblick:

- Kostenloses Online-Rollenspiel (MMORPG) in einer dem Mittelalter nachempfundenen Welt
- Acht verschiedene Charakterklassen (Bewahrer, Druide, Krieger, Kundschafter, Magier, Priester, Ritter, Schurke)
- Zwei spielbare Völker (Menschen und Elfen)
- Zwei Kontinente mit insgesamt 15 Gebieten und fünf imposanten Großstädten
- Zahlreiche Instanzen für Gruppen für bis zu sechs Spieler
- Schlachtzugsinstanzen für Zwölf-Mann-Gruppen mit zwei verschiedenen Schwierigkeitsstufen
- Unterhaltsame Minispiele (kleine, instanzierte Bereiche, in denen man Aufgaben unter Zeitdruck löst)
- Gildenkriege, bei denen Spieler die gegnerische Burg einzunehmen versuchen
- Minimale Systemanforderungen: Windows XP/Vista/7; 2,0 GHz Pentium IV oder vergleichbar; 512 MB RAM; Grafikkarte: Direct-X-9.0c-kompatibel, 128 MB Grafikspeicher, Pixel Shader 2.0 oder besser; 5,2 GB freier Festplatten-Speicherplatz; Internet-Verbindung

Exklusive Code-Karte für das PC-Games-Waffenmeister-Paket zwischen Seite 74 und 75*

*nicht in der Magazin-Variante enthalten

Ziehen Sie gemeinsam mit Freunden in die Schlacht
Sie wollen nicht nur den Thron des kindlichen Königs schützen und Computergegner besiegen? Wenn Sie sich lieber einen Namen bei den Spielern aus Fleisch und Blut machen wollen, dann sollten Sie sich einer Gilde anschließen oder selber eine gründen. Ziehen Sie mit gleichgesinnten Kämpfern in die Schlacht und führen Sie epische Schlachten mit anderen Gildekriegern um deren Burg. Greifen Sie als Angreifer auf ein umfangreiches Arsenal an Belagerungsmaschinen zurück. Wird Ihre Burg angegriffen, verschanzen Sie sich hinter Mauern und wehren die Feinde ab oder verstärken die Gebäude, während Ihre Gildenkollegen die Gegner in Schach halten.

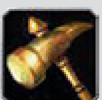
Exklusives PC-Games-Waffenmeister-Paket

So kommen Sie an das exklusive Paket im Wert von über 5 Euro:

Registrieren Sie sich für einen Free-to-play-Account für **Runes of Magic** (**RoM**) auf http://www.runesofmagic.com/de/box.html. Anschließend geben Sie auf derselben Webseite unter dem Menüpunkt „Key einlösen" erst Ihren **RoM**-Accountnamen ein, dann Ihr **RoM**-Passwort und zu guter Letzt Ihren Key-Code für das exklusive PC-Games-Waffenmeister-Paket (die Codekarte finden Sie im Heft zwischen Seite 74 und 75). Folgen Sie den Anweisungen, starten Sie anschließend **Runes of Magic** und loggen Sie sich mit Ihrer Benutzerkennung ein. Nun sollten Sie in Ihrem Inventar die neuen Gegenstände aus dem PC-Games-Waffenmeister-Paket vorfinden.



KREUZFÖRMIGES WAFFENREGAL: Das Regal kann zwei Waffen aufnehmen. (Waffen nicht enthalten)



GOLDENER REPARATURHAMMER: Verdoppelt die temporäre Haltbarkeit von Waffen oder Rüstungen.



EINFACHER WAFFENBOHRER: Erhöht die Runenplätze einer Waffe um einen auf maximal einen Runenplatz



ERFAHRUNGSTRANK: Gewonnene Erfahrung erhöht sich für eine Stunde um 50 Prozent.



FERTIGKEITSTRANK: Der Trank erhöht für eine Stunde die Trefferpunkte um 50 Prozent.



WAFFENSTEIN DES GÖTTLICHEN WUNSCHES: Die Machtstufe von Waffen kann sich um +1 erhöhen.



IN DIESEM MODERNEN SPIONAGE-RPG...

TACTICAL. COVERT.

LOADED.

IST ENTSCHEIDUNG IHRE GEFÄHRLICHSTE WAFFE...

KILL. SUBVERT.

UNDERCOVER.

COERCE.

WERDEN SIE GEGNER GEZIELT MANIPULIEREN, DIE FEINDLICHE SEITE UNTERWANDERN ODER SICH MIT BRACHIALER GEWALT DURCHSETZEN?

SEDUCE.

„James Bond, Jack Bauer, Jason Bourne: Michael Thorton schlägt sie alle."

PlayBlu

„Neben actiongeladenen Missionen, in denen Sie zig bösen Buben den Garaus machen, stehen haufenweise prima vertonte Dialoge mit den unterschiedlichsten und teils sehr schrägen Gestalten an."

GameStar

STEAL.

„Das einzigartige Agenten-Setting hat uns überzeugt."

Games Aktuell









© SEGA. SEGA, the SEGA logo and ALPHA PROTOCOL are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Obsidian and the Obsidian logo are trademarks or registered trademarks of Obsidian Entertainment, Inc. "PS", "PlayStation", "PS3" and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Windows, die Windows-Startfläche, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe. „Games for Windows" und die Windows-Startfläche werden unter Lizenz von Microsoft benutzt. All rights reserved.


SABOTAGE.
ALPHA PROTOCOL™
EIN SPIONAGE-RPG
UNDERCOVER.
STEALTH.
AB
28.5.10
WWW.ALPHAPROTOCOL.COM
PS3
PlayStation Network
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
OBSIDIAN entertainment
SEGA®
www.sega.de

Stimmt für Eure Lieblings-Games ab!

BÄM!

DER COMPUTEC GAMES AWARD

COMPUTEC MEDIA



STRATO AG

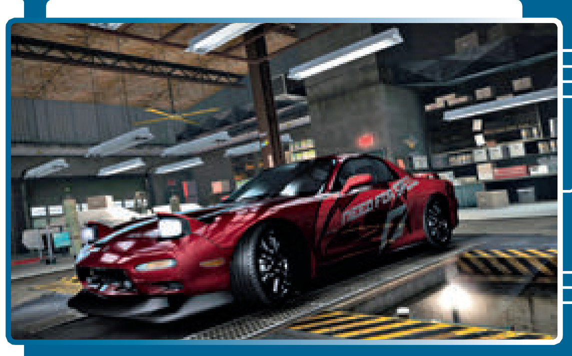
www.bamaward.de

NEED FOR SPEED WORLD

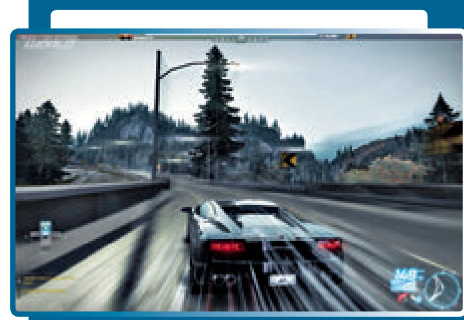
Online-Spielplatz für Raser

Im Sommer geht das MMO-Rennspiel an den Start – hierzulande sogar in einer komplett lokalisierten Version. EA will den PC-exklusiven Online-Titel über Jahre unterstützen und erweitern. Ein Community-Newsfeed, In-game-Freundeslisten, Facebook-Integration sowie die größte offene Spielwelt der gesamten Serie gehören zur Grundausstattung von **NFS World**. Das Spiel kann zunächst völlig kostenlos heruntergeladen werden. Mit dem Erreichen eines bestimmten Levels müssen Sie jedoch das Starter-Kit kaufen und somit die Vollversion freischalten. Es gibt sowohl Einzel- wie auch Mehrspielermodi in den Varianten Rennen, Verfolgungsjagd und Erkundung. Skill-Punkte und Power-ups unterstreichen zusammen mit der sehr simplen Fahrphysik den „arcadigen" Charakter – Simulations-Fans sind hier falsch. Dafür sieht **NFS World** für einen Free-to-play-Titel wirklich sehr gut aus.❑

Info: http://world.needforspeed.com/



▲ **TUNING** | Ihre Boliden können Sie sowohl optisch wie auch in Sachen Leistung aufmotzen.



◀ **SCHICK** | Der Fuhrpark enthält zahlreiche Luxusschlitten, etwa diesen Lamborghini.

Sebastian Weber

„Der Messias kommt aus Kalifornien. Und er nimmt uns alle Sorgen?"

Steve macht seine Jobs gut. Alle Welt spricht vom iPad, Steve Jobs neuestem Baby. Verlage wollen mehr eBooks verkaufen, Zeitschriften schwenken auf digitale Varianten um, immer mehr Webseiten entstehen als Mobile-Versionen. Auch die Spiele-Industrie hat das Technikspielzeug für sich entdeckt. Bekannte Reihen werden nun auf das hippe Teil umgesetzt. Kein Wunder, alleine in Deutschland sind laut einer Umfrage 23 Prozent der Bevölkerung an Apples neuem Gerät interessiert.
Ich bin aber skeptisch, ob uns hier der Technikmessias ins Haus steht. Zum einen finde ich das iPad zu teuer für das, was es kann, und zum anderen die Spiele nicht attraktiv genug. Klar, PSP und Nintendo DS könnten ernst zu nehmende Konkurrenz bekommen. Mein PC entführt mich aber immer noch in glaubhaftere Welten, als der aufgeblasene iPod Touch es könnte. Letztlich bleibt das iPad für mich purer Luxus, denn es bringt mir nichts Neues, was mein PC nicht auch schaffen würde.

BLUR

Wo bleibt der Test?

Bereits am 27. Mai braust **Blur** in den deutschen Handel, dennoch konnten wir bislang nur die Konsolen-Varianten der Action-Raserei begutachten. Diese lassen aber auf ein famoses PS-Spektakel schließen: Krachige Power-ups, packende Rennen und ein motivierender Karriere-Modus – **Blur** hat alles, was ein moderner Rennspiel-Hit braucht. Wird auch die PC-Umsetzung gelingen? Pünktlich zum Release gehen wir dieser Frage auf pcgames.de nach. ❑

Info: www.blurgame.com



FEUERWERK | Das Spiel sieht zwar insgesamt nicht berauschend aus, die Licht- und Waffeneffekte gehören aber zur absoluten Oberklasse.

PRINCE OF PERSIA: DIE VERGESSENE ZEIT

Test-Deadline verpasst!



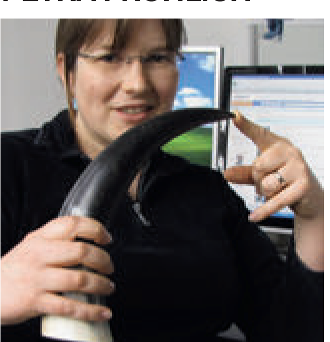
DREHWURM | Schalterrätsel lockern das Spielgeschehen auf, wir hätten uns aber ein paar mehr Kopfnüsse gewünscht.

Leider konnte uns Ubisoft bis zum Redaktionsschluss keine PC-Fassung von **Prince of Persia: Die Vergessene Zeit** zur Verfügung stellen. Wir haben aber die fertige PS3-Version durchgespielt und können schon jetzt sagen: Der Titel ist sehr gut gelungen und wird vor allem Fans der **Sands of Time**-Trilogie glücklich machen. Ob es sogar für eine Hit-Auszeichnung reicht, klären wir im großen Test in der nächsten Ausgabe. ❑

Info: www.princeofpersiagame.com

HORN DES MONATS*

PETRA FRÖHLICH



Auch unsere Chefin macht Fehler: Vergangene Ausgabe bewarben wir unser neues Magazin PC GAMES POWERPLAYER. Nur, dass auf dessen Cover ein Tippfehler zu lesen war: Statt Crytek stand dort in großen Lettern das Wort Crystek, Sie wissen schon, die Macher von **Far Cryst** und **Crystis**. Gut, dass uns dieser Fauxpax noch vor dem Druck unseres Schwestermagazins auffiel.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf www.pcgames.de können Sie jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	Test in 04/10	Wertung: 90
2	Dragon Age: Origins	Electronic Arts	Test in 12/09	Wertung: 91
3	Mass Effect 2	Electronic Arts	Test in 02/10	Wertung: 88
4	Grand Theft Auto 4	Rockstar Games	Test in 01/09	Wertung: 92
5	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision	Test in 13/09	Wertung: 92
6	Splinter Cell: Conviction	Ubisoft	Test in 06/09	Wertung: 84
7	World of Warcraft	Blizzard	Test in 02/05	Wertung: 94
8	Left 4 Dead 2	Electronic Arts	Test in 01/10	Wertung: 90
9	Anno 1404: Venedig	Ubisoft	Test in 03/10	Wertung: 90
10	Call of Duty: Modern Warfare	Activision	Test in 01/08	Wertung: 92

ALAN WAKE

Die Xbox-Version im Kurztest

Alle Petitionen, Proteste und Gebete waren umsonst: **Alan Wake**, das neue Spiel der **Max Payne 2**-Macher Remedy, erscheint nur für die Xbox 360 – die lange angekündigte PC-Fassung wurde eingestellt. Wir wollten wissen, was PC-Spieler verpassen, und haben den Titel für Sie durchgespielt. Ursprünglich als Open-World-Abenteuer geplant, ist **Alan Wake** nun zu einem linearen Action-Titel geworden: Sie spazieren durch düstere Wälder und treten mit Taschenlampe sowie Schusswaffe gegen Schattenwesen an. Die Mechanik der Gefechte ist dabei zwar recht simpel, aber auch auf Dauer motivierend. Größter Pluspunkt des Spiels bleibt aber die Story: Deren Ausgang ist bis zum Ende unklar und mysteriös. Wirklich schade, dass dieser Spuk nur Konsolenspieler heimsucht. ❑

Info: www.xbox.com/de-DE/games/a/alanwake/

Thorsten meint: **Alan Wake** ist zwar nicht der erhoffte Geniestreich, aber dennoch ein denkwürdiges Erlebnis. Story, Charaktere und Atmosphäre gehören zum Besten, was ich in den letzten Jahren gespielt habe. Grafisch musste Remedy aber offensichtlich deutliche Abstriche machen: Matschtexturen schmälern den Gruselgenuss. Trotzdem ist es ein echtes Ärgernis, dass Microsoft keine PC-Version veröffentlicht.



AUF DVD
• Video zum Spiel

▲ **TEAMWORK** | An einigen Stellen bekommen Sie Unterstützung von erstaunlich clever agierenden KI-Figuren.

◀ **FEDERVIEH** | Oftmals wird Alan von ganzen Vogelschwärmen attackiert – eine nervige und unübersichtliche Angelegenheit.

BIOWARE

DLC-Erweiterungen für Biowares Rollenspiel-Hits

Mass Effect 2: Overlord

Overlord erweitert **Mass Effect 2** um eine kleine Nebenhandlung. Der DLC bietet fünf neue Missionen rund um eine irregeleitete virtuelle Intelligenz, die Shepard und sein Team unter Kontrolle bringen müssen. Schauplatz der Ereignisse ist eine Cerberus-Forschungsstation auf einem neuen Planeten, den man per Hammerhead-Fahrzeug erkundet. Vorsicht Spoiler: In unserer Präsentation sahen wir, wie Shepard versucht, mit der VI zu interagieren – und dabei wird offenbar sein Multi-Tool infiziert, sodass er die Umgebung nur noch durch einen grellen Farbfilter wahrnimmt. Bioware setzt beim Leveldesign auf klassische Elemente, erlaubt sich aber einige Späße wie etwa umherwandernde Türschalter. **Overlord** fügt sich wie schon frühere DLCs als Nebenmission in das Spiel ein, der Verlauf der Haupthandlung bleibt unangetastet. Der Preis für den DLC liegt bei 560 Bioware-Punkten, das entspricht 4,88 Euro. **Overlord** soll im Juni 2010 erhältlich sein. ❑

Info: http://masseffect.bioware.com

Dragon Age: Origins – Die Chroniken der Dunklen Brut

Auch **Dragon Age: Origins** bekommt einen weiteren DLC spendiert. **Die Chroniken der Dunklen Brut** ändert die Erzählperspektive und zeichnet damit ein interessantes Was-wäre-wenn-Szenario: Diesmal spielen Sie nämlich die bösen Monster aufseiten der Dunklen Brut! Der DLC, welcher unabhängig von der Handlung des Hauptspiels verläuft, beginnt mit dem Tod des Helden während seines Beitrittsrituals – so müssen die Grauen Wächter nun unter Alistairs Führung losziehen und der Spieler hat die Aufgabe, ihn zu stoppen. Man rekrutiert dazu Genlocks, Hurlocks, Kreischer und riesige Oger für sein Team und macht Jagd auf die Helden. Der DLC ist bereits ab 18. Mai 2010 für PC erhältlich. Der Preis liegt bei 400 Bioware-Punkten, was 3,49 Euro entspricht – das lässt leider nur eine geringe Spielzeit erwarten. ❑

Info: http://dragonage.bioware.com



Felix meint: Klar, Bioware will die DLC-Kuh melken, solange sie noch Milch gibt – die Mini-Downloads verkaufen sich gut, die Nachfrage ist also da. Ich finde: Wer's kauft, ist selber schuld! Denn besonders die DLCs zu **Mass Effect 2** haben mich enttäuscht – da wäre mir ein ordentliches Add-on im Stil von **Dragon Age: Awakening** doch viel lieber gewesen! Dass DLCs aber auch umfangreich und spannend sein können, haben Bethesda mit **Fallout 3: Broken Steel** und Gearbox mit dem dritten DLC zu **Borderlands** bewiesen – da kriege ich nämlich richtig was für mein Geld!



RAVENSDALE

Offizielle Ankündigung

Vor einigen Wochen kursierte im Internet ein Video, in dem Spellbound – Entwickler von **Arcania: Gothic 4** – präsentierte, was die hauseigene Engine leisten kann. Doch darin sah man nicht etwa Szenen aus der **Gothic**-Fortsetzung, sondern von einem vermeintlich neuen Spiel. Ende April folgte die offizielle Ankündigung des Projekts namens **Ravensdale**. Dazu Spellbound-Chef Andreas Speer: „Wir sind stolz, unser neues Projekt ankündigen zu können. (...) Unser Steampunk-Ansatz bringt ein erfrischend neues und überraschendes Element in das Genre der Fantasy-Action." Erscheinen soll **Ravensdale** im Jahre 2012 für PC, Xbox 360 und Playstation 3, derzeit laufen die Arbeiten an **Arcania** noch auf Hochtouren. ❑

Info: http://www.spellbound.de

GUT | Nach dem klassischen Rollenspiel **Arcania** geht Spellbound neue Wege.

VIELVERSPRECHEND | Die ersten Artworks zum Spiel sehen stimmig aus.

DEATH SPANK

Ron Gilberts neues Werk angespielt

Ron Gilbert ist zurück! Der Erfinder von **The Secret of Monkey Island** hat sein neues Werk endlich fertiggestellt: **Deathspank** ist ein schräges Action-Rollenspiel mit Adventure-Elementen – stellen Sie es sich wie eine Mischung aus **Monkey Island** und **Diablo** vor. Der namensgebende Held stiefelt darin durch eine kreischbunte, comichafte 3D-Welt, führt hirnerweichend-lustige Dialoge und verkloppt reihenweise Monster. Dazwischen löst man kleine Rätsel, erledigt Quests und sackt Beute ein. Letztere wandert in ein geräumiges Inventar, wo man den Helden genretypisch mit neuen Waffen und Kleidungsstücken ausrüstet. Unser Eindruck: Ein kurioses Stück Software, das seinen Charme erst auf den zweiten Blick entfaltet. Ob sich der eigenwillige Humor und die simple Action aber nicht zu schnell abnutzen, kann nur ein umfassender Test zeigen. **Deathspank** erscheint im Sommer 2010 für Konsolen; eine PC-Fassung ist zwar nicht offiziell angekündigt, gilt aber als sehr wahrscheinlich. ❑

Info: www.deathspank.com



▲ **GESCHMACKSSACHE** | Gilbert setzt in **Deathspank** auf schrägen, comichaften Humor.

◀ **ACTION** | Das zugängliche Kampfsystem erinnert an eine fröhlich-bunte Variante des klassischen **Diablo**-Gameplays.

BUNGIE

Halo-Entwickler bei Activision unter Vertrag

Bungie entwickelt in den kommenden zehn Jahren exklusiv für Activision. Das gab der **Call of Duty**-Publisher Ende April bekannt. Der Vertrag sieht die Veröffentlichung eines neuen Actionspiel-Universums von Bungie vor, außerdem sicherte sich Activision die Rechte, künftige Bungie-Spiele weltweit exklusiv zu vermarkten und zu vertreiben. Bungie selbst bleibt aber unabhängig. Aktuell werkeln die Halo-Erfinder an **Halo: Reach**, das im Herbst für Xbox 360 erscheint. Nach Release des Spiels, das Bungie noch exklusiv für Microsoft programmiert, konzentriert sich das Entwickler-Team vermutlich voll und ganz auf das neue Franchise, bei dem es sich Gerüchten zufolge um ein Action-Rollenspiel handeln soll. Bestätigt wurde dies bislang jedoch nicht. ❑

Info: www.bungie.net

BUNGiE

ACTIVISION®



GEWINNSPIEL



SPLICE – GEWINNSPIEL ZUM FILM

Wenn Menschen anfangen, Gott zu spielen, und neues Leben erschaffen wollen, kann es zu Problemen kommen. Im neuen Science-Fiction-Horrorstreifen **Splice – Das Genexperiment** von **Cube**-Regisseur Vincenzo Natali geschieht genau das: Den beiden genialen Chemikern Clive und Elsa gelingt im Zuge ihrer Genforschungen das Undenkbare, die Erschaffung eines geklonten, menschenähnlichen Hybrid-Wesens. Eigentlich ein Grund zum Feiern, doch ihr geheimer Schützling entwickelt sich anders als erwartet, sodass die beiden Wissenschaftler irgendwann um ihr Leben kämpfen müssen.

Den Kinostart begleitet Senator Film mit einem großen Gewinnspiel: Als Hauptpreis winkt das schicke M1405 von GIGABYTE und SIMAC im Wert von 1.200 Euro. Als besonderes Feature wartet das Notebook mit einer Dockingstation auf, die eine integrierte Nvidia-Geforce-GT-220-Grafikkarte beinhaltet. Als 2. und 3. Preis werden je ein Belkin Nostromo Speedpad N52te verlost. Das Eingabegerät ist speziell für Spieler konzipiert und wartet neben programmierbaren Tasten auch mit einer coolen Hintergrundbeleuchtung auf.

Weitere Infos zum Gewinnspiel und die Teilnahmebedingungen finden Sie hier: www.pcgames.de/go/splice

COUNTER-STRIKE

Bald kommt die Frischzellenkur

Valve konzentriert sich nach langer Zeit mal wieder auf seinen Multiplayer-Dauerbrenner, **Counter-Strike Source**. Ein riesiges Update soll etliche Verbesserungen dafür bringen. Diese betreffen nicht nur die Optik: Neben der Portierung von **Counter-Strike: Source** auf die aktuelle **Orange Box**-Source-Engine integrieren die Entwickler 144 Achievements. Darüber hinaus gibt es nach dem Patch eine Death-Cam sowie ein Domination- und Revenge-System, ähnlich wie in **Team Fortress 2**. Auch die Highscore-Liste wird überarbeitet. So gibt es dann Lifetime-Player-Stastiken und Zusammenfassungsbildschirme. Am Ende jeder Runde wird außerdem der MVP gekürt, der beste Spieler der Partie. Das Update befand sich Mitte Mai in der Beta-Phase, wann es veröffentlicht wird, stand zu Redaktionsschluss noch nicht fest. ❑

Info: www.steampowered.com

UBISOFT

Verschärfung des Kopierschutzes geplant



Der bis dato heftigste und restriktivste Kopierschutz der gesamten Branche wurde erfolgreich geknackt. Deshalb plant Ubisoft allem Anschein nach weitere Verschärfungen. In Zukunft soll der Schutz nicht mehr nur zu bestimmten Zeitpunkten die Server anfunken, sondern stattdessen laufen ganze Teile des Spiels ausschließlich dort ab. Diese Abschnitte des Programm-Codes sind angeblich winzig, aber essenziell und für Cracker unerreichbar. Ob und wann der französische Publisher diese Änderungen wirklich durchführt, ist noch nicht bekannt. Bleibt zu hoffen, dass dadurch nicht noch mehr Einschränkungen für ehrliche Käufer entstehen. ❑

DOOF | Der Kopierschutz von **Die Siedler 7** machte Probleme.

VERBESSERUNG | Bei **Assassin's Creed 2** funktionierte der Kopierschutz größtenteils einwandfrei.

Info: www.pcgames.de

TOM CLANCY'S H.A.W.X. 2

Ubisoft schickt Sie erneut in die Luft



Im März 2009 bescherte uns Publisher Ubisoft mit **Tom Clancy's H.A.W.X.** ein actionreiches Arcade-Flugspiel. Trotz fehlenden Tiefgangs und technischer Mängel machte der Titel seinerzeit Laune. Der luftige Spaß verkaufte sich so gut, dass die Franzosen Anfang Mai die Fortsetzung **H.A.W.X. 2** ankündigten. Entwickelt wird das Spiel abermals von Ubisofts Bukarest-Studio und es setzt Sie wieder hinter den Steuerknüppel eines Hightech-Jets. Die Entwickler versprechen Flugzeuge mit modernster Technik. Erscheinen soll **H.A.W.X. 2** bereits im Herbst 2010 für die Xbox 360, die PlayStation 3 und den PC. Einen genaueren Termin nannte der Publisher bisher nicht. ❑

Info: www.ubisoft.de

LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

Frau Croft auf Abwegen

Im Spätsommer soll der neueste **Tomb Raider**-Ableger **Guardian of Light** erscheinen. Die Ankündigungen sorgten dabei im Vorfeld für Furore und Diskussionen: Ein reiner Download-Titel soll es werden, ein isometrisches Action-Spiel inklusive Koop-Modus statt eines Action-Adventures. So viele Veränderungen machen neugierig, also folgten wir der Einladung des Publishers Square Enix nach München, um selbst einmal Hand an Laras neues Abenteuer zu legen.

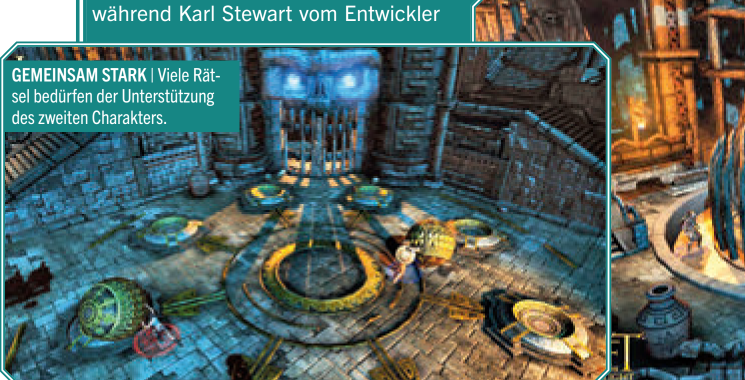
In den beiden (auf einer Xbox 360) spielbaren Levels lenkten wir Lara durch hübsch gezeichnete, isometrische Levels, während Karl Stewart vom Entwickler Crystal Dynamics den Koop-Partner mimte. Technisch macht **Guardian of Light** für einen Arcade-Titel einen guten Eindruck. Lichtquellen werden in Echtzeit berechnet und Teile der Umgebung lassen sich zerstören. Die Steuerung fällt genretypisch eingängig aus. Ein Stick zum Laufen, einer zum Schießen sowie Knöpfe für eine Spezialfähigkeit, Waffenwechsel und Springen – das war's. Zwei Energieleisten stellen die Lebensenergie sowie die Munition dar. Praktisch: Kugeln für Laras Doppelpistolen sowie Granaten gehen Ihnen nicht aus, lediglich größere Waffen wie Maschinengewehre haben eine begrenzte Zahl an Schüssen.

Beim Spieldesign halten sich wilde Ballerpassagen und Rätsel die Waage, Letztere werden im Koop-Modus übrigens extra auf Zusammenarbeit ausgelegt. So kann Lara beispielsweise dank eines Enterhakens ihren Mitstreiter Wände hinaufziehen. Die Story wird jedoch lediglich in Spielgrafik-Zwischensequenzen sowie Comic-Bildschirmen erzählt. Der einfache Grund: Ein Xbox-Download-Spiel darf nicht größer als zwei Gigabyte sein.

Info: www.tombraider-game.de



SCHLAGKRÄFTIG | Lara Croft bekommt in ihrem neuen Abenteuer Unterstützung.



GEMEINSAM STARK | Viele Rätsel bedürfen der Unterstützung des zweiten Charakters.

UNGEWOHNT | Das neue **Tomb Raider**-Spiel kommt in einer Iso-Sicht daher.

THQ- VERÖFFENTLICHUNGEN

THQ liegt gut in der Zeit



WECHSEL | **Red Faction 3** (im Bild) versuchte sich an Open-World-Gameplay. Der Nachfolger soll wieder linearer ausfallen.



DIE PC-FASSUNG NAHT | **Darksiders** ist auf den Konsolen schon ein Hit, im Sommer erscheint die PC-Version.



GANGSTER-RÜCKKEHR | **Saint's Row 2** ging auf dem PC-Markt unter, dennoch kündigt THQ einen dritten Teil der Reihe an.

Der Publisher THQ verkündete im Zuge eines Finanzberichts, dass er mit seinen Titeln genau im Zeitplan liege: **Saint's Row 3**, **Darksiders 2** und **Warhammer: Space Marines** erscheinen im Fiskaljahr 2012 (April 2011 bis März 2012) und werden auf der E3 ausführlich präsentiert. Des Weiteren stehen für das Fiskaljahr 2011 (läuft noch bis März 2011) der mögliche Überraschungshit **Homefront** und **Red Faction 4** an. Für Letzteres gingen die Entwickler zurück zu den Wurzeln und setzen verstärkt auf Handlung, wodurch das Spiel wieder linearer ausfällt.

Daneben warten schon bald weitere Veröffentlichungen des US-Konzerns: Das erfolgreiche **Darksiders** (über 1,3 Millionen verkaufte Exemplare) bekommt im Sommer eine PC-Umsetzung und für den Gruselshooter **Metro 2033** meldeten die Entwickler kürzlich per Twitter, dass der erste DLC mittlerweile fertiggestellt sei. ❑

Info: de.thq.com



SPIELE UND TERMINE 06/10

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine. Außerdem sagen wir Ihnen, wann wir zu den Top-Titeln Vorschauen im Heft hatten! (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung ▶ Test in dieser Ausgabe ▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	VORSCHAU
	Alan Wake	Action-Adventure	Microsoft	14. Mai (Xbox 360)	07/05, 08/05
Seite 58	All Points Bulletin	Action	Electronic Arts	1. Juli 2010	06/10
Seite 78	Alpha Protocol	Action-Rollenspiel	Sega	28. Mai 2010	07/08, 02/09, 09/09
Seite 72	Arcania: A Gothic Tale	Rollenspiel	Jowood	Ende 2010	06/08, 11/08, 02/09, 06/10
	Armed Assault 2: Operation Arrowhead	Mehrspieler-Shooter	Peter Games	Sommer 2010	—
Seite 34	Assassin's Creed: Brotherhood	Action-Adventure	Ubisoft	Ende 2010	06/10
	Black Prophecy	Action-MMO	Gamigo	November 2010	04/10
	Blacklight: Tango Down	Ego-Shooter	Ignition Entertainment	Sommer 2010	—
	Blur	Rennspiel	Activision	28. Mai 2010	04/10
	Brink	Ego-Shooter	Bethesda	Herbst 2010	08/09, 09/09
Seite 42	Bulletstorm	Action	Electronic Arts	2011	06/10
Seite 24	Call of Duty: Black Ops	Ego-Shooter	Activision	9. November 2010	06/10
	Crysis 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	4. Quartal 2010	02/10
	Darksiders	Action	THQ	Juni 2010	—
	Dead Rising 2	Action	Capcom	3. September 2010	—
Seite 48	Dead Space 2	Action	Electronic Arts	1. Quartal 2011	01/10, 06/10
	Deus Ex: Human Revolution	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt	—
	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	Nicht bekannt	09/08, 12/08, 02/09, 11/09
▶	Disciples 3	Runden-Strategie	Kalypso	24. Juni 2010	05/10
	Divinity 2: Flames of Vengeance	Rollenspiel	Dtp	September 2010	—
Seite 64	Drakensang: Am Fluss der Zeit – Phileassons Geheimnis	Rollenspiel	Dtp	August 2010	06/10
	F1 2010	Rennspiel	Codemasters	September 2010	05/10
▶	Fallout: New Vegas	Rollenspiel	Bethesda	4. Quartal 2010	03/10
	FEAR 3	Ego-Shooter	Warner	Ende 2010	05/10
	Ghost Recon: Future Soldier	Ego-Shooter	Ubisoft	4. Quartal 2010	05/10
Seite 54	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	2010	05/07, 08/08, 06/10
	Haunted	Adventure	Nicht bekannt	2010	01/09, 09/09
	Homefront	Ego-Shooter	THQ	2010	08/09
	Hunted: The Demon's Forge	Action-Adventure	Bethesda	Nicht bekannt	04/10
Seite 66	Kane & Lynch 2	Action	Square Enix	27. August 2010	01/10, 06/10
▶	Lara Croft and the Guardian of Light	Action	Square Enix	4. Quartal 2010	—
	Lego Universe	Online-Rollenspiel	Lego	Nicht bekannt	—
	Mafia 2	Action-Adventure	Take 2	27. August 2010	11/07, 04/09, 07/09, 04/10
	Max Payne 3	Action-Adventure	Take 2	2010	09/09
Seite 60	Medal of Honor	Ego-Shooter	Electronic Arts	14. Oktober 2010	02/10, 06/10
	Monkey Island 2 Special Edition: LeChuck's Revenge	Adventure	Lucasarts	Sommer 2010	—
	Need for Speed World	Rennspiel	Electronic Arts	Sommer 2010	—
Seite 52	Patrizier 4	Wirtschaftssimulation	Kalypso	September 2010	04/10, 06/10
	Pirates of the Caribbean: Armada der Verdammten	Action-Adventure	Disney Interactive	4. Quartal 2010	—
▶	Pole Position 2010	Rennspiel	Kalypso	27. Mai 2010	—
	Portal 2	Action-Adventure	Electronic Arts	Ende 2010	—
▶	Prince of Persia: Die vergessene Zeit	Action-Adventure	Ubisoft	10. Juni 2010	02/10
▶	Rage	Ego-Shooter	Bethesda	2011	09/09
▶	R.U.S.E.	Echtzeit-Strategie	Ubisoft	3. Quartal 2010	05/09, 10/09
	Sid Meier's Civilization 5	Aufbau-Strategie	Take 2	Herbst 2010	04/10
▶	Singularity	Ego-Shooter	Activision	29. Juni 2010	04/09
	Sniper: Ghost Warrior	Ego-Shooter	City Interactive	Sommer 2010	05/10
Seite 86	Split/Second: Velocity	Rennspiel	Disney Interactive	20. Mai 2010	05/09
▶	Starcraft 2: Wings of Liberty	Echtzeit-Strategie	Blizzard	27. Juli 2010	08/07, 07/07, 05/08, 12/08, 07/09, 10/09, 04/10
Seite 46	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Electronic Arts	Nicht bekannt	01/09, 08/09, 13/09, 06/10
▶	Test Drive Unlimited 2	Rennspiel	Namco Bandai	September 2010	04/10
	The Secret World	Online-Rollenspiel	Deep Silver	2010	05/10
▶	The Witcher 2: Assassins of Kings	Rollenspiel	Nicht bekannt	2011	05/10
	Tron: Evolution	Action	Disney	Ende 2010	—
Seite 90	Tropico 3: Absolute Power	Aufbau-Strategie	Kalypso	12. Mai 2010	05/10
	True Crime	Action	Activision	Ende 2010	05/10
▶	Two Worlds 2	Rollenspiel	Zuxxez	September 2010	01/10
	World of Warcraft: Cataclysm	Online-Rollenspiel	Blizzard	2010	11/09
	XCOM	Ego-Shooter	Take 2	2011	05/10

THE WITCHER

VS

FREE-TO-PLAY BROWSER MMORPG

www.witcher-versus.de



one2tribe



Published by Gamigo AG. Name and logo for The Witcher and The Witcher: Versus game are registered trademarks of CD Projekt Red sp. z o.o.
The Witcher: Versus ©2008-2010 CD Projekt Red sp. z o.o. All rights reserved in proper incidence of CD Projekt Red Sp. z o.o, and his licensee, one2tribeSp z o.o.

Bethesda European Gamers Day 2010

Von: Toni Opl

Ein Trip nach Paris, vier Präsentationen und jede Menge neuer Spieleindrücke.

Ende April versammelte Bethesda Softworks Pressevertreter aus ganz Europa in einem kleinen Vorort von Paris, um sein aktuelles Spiele-Line-up zu präsentieren. Auf dem Programm standen das Koop-Abenteuer **Hunted: Die Schmiede des Schicksals**, der überzeichnete Team-Shooter **Brink**, die Grafikbombe **Rage** sowie das neueste **Fallout**-Abenteuer **New Vegas**. Bei dieser Titelauswahl wird schnell klar: Zimperlich ging es hier keineswegs zu! ❑


BATTLE-CHARGE | Elfen-Kriegerin E'lara stärkt Schwertschwinger Caddocs Kräfte per Magie.

HUNTED: DIE SCHMIEDE DER FINSTERNIS

Aus „The Demon's Forge" wird „Die Schmiede der Finsternis". Unter diesem Titel wird der Koop-Dungeon-Crawler Anfang 2011 erscheinen.

Die wichtigsten Features von **Hunted** hat Kollege Robert Horn bereits in seiner Vorschau in der Ausgabe 04/10 ausführlich besprochen. Fantasy-Universum, Koop-Schwerpunkt, Nah- und Fernkampf mit Deckungssystem, Magieeinsatz, Monster- und Dämonen, fordernde Rätsel und Fähigkeiten-Upgrades durch Kristalle – **Hunted** vereint Action- und RPG-Elemente in einem Spiel. Inxile-Präsident Matthew Findley und Kreativdirektor Michael Kaufmann verrieten in Paris aber noch weitere Details:
Das auf der Unreal Engine 3 basierende Action-Adventure ist zwar im Grunde linear angelegt, bietet aber für neugierige Naturen eine Menge Sub-Quests und geheime Bereiche, die unaufmerksamen Spielern komplett verborgen bleiben. Entdeckungstouren werden oft mit stärkeren Waffen oder zusätzlichen Kristallen belohnt. Eine Karte soll es im Spiel nicht geben – nach Aussage der Entwickler sind die Levels nicht so komplex, dass man sich in den Oberwelten und Katakomben ohne Lageplan verlaufen könnte.
Ist einmal kein Online-Partner zur Hand, übernimmt die KI den zweiten Charakter. Ein Befehlssystem steht Ihnen dabei aber nicht zur Verfügung, da die CPU weitgehend eigenständig agiert. Ein zweiter Spieler kann stets beim letzten Checkpoint in Ihr Spiel ein- und jederzeit auch wieder aussteigen. Clever: Gefundene Kristalle werden hier ins eigene Spiel übertragen.

Event-Eindrücke:
Spieltitel, Gegner- und Heldendesign wirken zunächst seelenlos und austauschbar. Bei der Präsentation wurde aber klar, dass **Hunted** grafisch und spielerisch eine Menge Potenzial hat. Wir freuen uns auf Koop-Kämpfe und ausgedehnte Erkundungstouren.


KANONENFUTTER | Skelettkrieger zählen zu den schwächsten Gegnern, treten aber im Rudel auf.

BRINK

SOLDATENALLTAG | Sprengen, hacken, befreien, eskortieren – die Missionsziele sind vielfältig.

Splash Damage will mit diesem Team-Shooter die Grenze zwischen Offline- und Online-Gaming aufheben. Einzel- und Mehrspielermodus sind hier bis ins Detail identisch.

Egal ob Sie die Story um die letzte Zufluchtsstätte der Menschheit aufseiten der „Resistance" oder der „Security" erleben; egal ob allein, im Koop- oder Versus-Modus – **Brink** bleibt exakt dasselbe Spiel. Oberstes Ziel der **Enemy Territory**-Entwickler ist es, Multiplayer-Muffel langsam ans Online-Match heranzuführen und jedem selbst zu überlassen, wie viele Verbündete und Gegner von echten Mitspielern gesteuert werden.

Damit bei so viel Gleichschaltung nicht die Abwechslung verloren geht, bietet **Brink** ein Erfahrungspunktesystem, ausufernde Individualisierungsmöglichkeiten für Figuren und Waffen, primäre und sekundäre Missionsziele sowie drei Charakter-Grundtypen, die sich in den Bereichen Panzerung, Agilität und verfügbares Waffen-Arsenal deutlich unterscheiden.

Event-Eindrücke:
Cooles Charakterdesign, abgefahrene Waffen, Klettereinlagen à la **Mirror's Edge** und Nonstop-Action – **Brink** hat das Zeug zum Hit. Wenn die Entwickler das Treffer-Feedback verbessern und Bethesda den Titel ordentlich bewirbt, wird's was mit der Verschmelzung zweier Welten.


IRREFÜHRENDE SCREENSHOTS | Brink ist ein waschechter Ego-Shooter mit Parkour-Einlagen.

RAGE

Ein klassischer Ego-Shooter, garniert mit tödlichen Autorennen, Quests und ein Quäntchen Open World – id Software macht einen großen Schritt nach vorn.

Tim Willits, Chefdesigner bei id Software, zeigte bei der Präsentation von **Rage** leider keine Szenen, die wir nicht schon von unserem Entwicklerbesuch in Texas (ausführlicher Bericht in PC Games 09/09) kannten. Aber: Das Spiel lief diesmal nicht mehr auf einem unbezahlbaren High-End-Rechner, sondern auf einer herkömmlichen Xbox 360. Und zumindest im Konsolenbereich stellt der Titel grafisch dank der neuen id-Tech-5-Engine alles bisher Dagewesene komplett in den Schatten. Beeindruckende Lichteffekte, traumhafte Animationen, grandiose Weitsicht und konstante 60 Bilder pro Sekunde ließen uns staunen!

Während die Schießereien id-typisch bombastisch (und blutig) in Szene gesetzt sind, hat uns die Fahrphysik der gezeigten Wüsten-Buggys noch nicht vollends überzeugt. Anders als den Waffen fehlt es den Vehikeln an Gewicht und einer gewissen Trägheit. Das soll laut Willits zwar so sein, wir hoffen aber dennoch, dass man hier nochmals Hand anlegt.

Event-Eindrücke:
Rage ließ bei der Präsentation erneut Kinnladen herunterklappen – unsere inklusive. Die Optik ist der Wahnsinn, der Spielverlauf deutlich abwechslungsreicher als bei **Doom 3** und Co. Dummerweise erscheint das Ding erst irgendwann im nächsten Jahr.


FACHGEBIET | Wie von id Software gewohnt, ist auch in **Rage** die Waffe der eigentliche „Held“.


WÜSTENKAFF | Im Ort Wellspring rüsten Sie Ihr Fahrzeug auf und melden sich für Rennen an.


EINIGE PARALLELEN | Die Spielwelt von **Rage** erinnert sowohl an **Fallout** als auch an **Borderlands**.

FALLOUT: NEW VEGAS

Obsidian Entertainment verlagert das postapokalyptische Geschehen von Washington D.C. in den staubigen, wilden Westen der USA. Viva New Vegas!

Direkte Anspielungen auf die Geschehnisse des Vorgängers wird es in **New Vegas** kaum geben. In grafischer Hinsicht allerdings wird die Verwandtschaft schnell deutlich, denn Obsidian setzt auf eine nur marginal verbesserte **Fallout 3**-Engine, die anno 2010 niemanden mehr zu Begeisterungsstürmen hinreißt, aber immerhin um ein paar Animationen erweitert wurde.

Beim Spielverlauf erwarten Sie dafür weitaus mehr Neuerungen. Die Entwickler integrierten zahlreiche Ideen der Modding-Community, beispielsweise Waffenmodifikationen, stärkere Nahkampfwaffen, einen Hardcore-Modus und ein erweitertes Rufsystem. Letzteres hat zur Folge, dass es kein festgelegtes Feindbild mehr gibt, sondern hauptsächlich die Entscheidungen des Spielers Freund und Feind bestimmen. Kürzere Missionen und damit einhergehend häufigere Belohnungen sind ein weiteres Merkmal des **Fallout**-Spin-offs.

Event-Eindrücke:
Nach der opulenten **Rage**-Demo offenbarte die betagte **Fallout**-Engine gnadenlos ihre Schwächen. Dafür wirkten Story, Aufgaben, Locations und Charaktere vielversprechend.


GEISELNAHME | In der Stadt Primm haben Gangs die Einwohner in einem Hotel zusammengepfercht.

MASKOTTCHEN | Der Dinosaurier Dinky ist das Wahrzeichen des Örtchens Novac („No Vacancy“).



Spiele FLATRATE

www.gamer-unlimited.de

1 Anmelden

2 Downloaden

3 Spielen

Tropico 3 Absolute Power

Hunderte PC Spiele - ein Preis

Ohne Limit herunterladen

und spielen - kein Risiko!







VORSCHAU 06/10

INHALT

EGO-SHOOTER

CALL OF DUTY: BLACK OPS


Seite 24

PFLICHTTERMIN | Selbst ein finnischer Vulkan konnte den Kollegen Robert Horn nicht davon abhalten, für Sie einen ersten Blick auf den nächsten Teil der **Call of Duty**-Serie zu werfen.

ACTION-ADVENTURE

ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD


Seite 34

BRÜDERLICH | Ezio Auditore da Firenze ist auch im dritten Teil der Assassinen-Saga wieder mit von der Partie. Was Ubisoft in **Brotherhood** noch an Neuem bereithält, verrät Ihnen Sebastian Weber.

MOST WANTED

Sie haben gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de)

1. **MAFIA 2**
   Action | 2K Games
   Termin: 27. August 2010
2. **DIABLO 3**
   Action-Rollenspiel | Blizzard
   Termin: Nicht bekannt
3. **THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS**
   Rollenspiel | Nicht bekannt
   Termin: 1. Quartal 2011
4. **STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY**
   Echtzeit-Strategie | Blizzard
   Termin: 27. Juli 2010
5. **CRYSIS 2**
   Ego-Shooter | Electronic Arts
   Termin: Nicht bekannt
6. **ARCANIA: GOTHIC 4**
   Rollenspiel | Jowood
   Termin: September 2010
7. **FALLOUT: NEW VEGAS**
   Rollenspiel | Bethesda
   Termin: Herbst 2010
8. **STAR WARS: THE OLD REPUBLIC**
   Online-Rollenspiel | Electronic Arts
   Termin: 2. Quartal 2011
9. **CALL OF DUTY: BLACK OPS**
   Action | Activision
   Termin: 9. November 2010
10. **BATMAN: ARKHAM ASYLUM 2**
    Action | Warner Bros. Interactive
    Termin: Nicht bekannt

KOLUMNE VON THORSTEN KÜCHLER

SPIELEN NACH ZAHLEN: DIE SACHE MIT DEN WERTUNGEN

8 von 10, 83 Prozent, 1,23: Egal welches Spielemagazin Sie lesen, stets wird die getestete Software in ein von der Redaktion festgelegtes Wertungsschema gepresst. Eigentlich absurd, denn Spiele sollen vornehmlich Spaß vermitteln – und der lässt sich nur schwerlich in nackten Zahlen ausdrücken. Niemand kommt auf die Idee, beispielsweise eine Party oder ein Match auf dem Bolzplatz im Nachhinein mit einer Wertung zu versehen: „Boah, der Geburtstag von Robert bekommt von mir 74 Prozent und einen goldenen Getränke-Award!"

Warum also schreiben auch wir von der PC Games unter jedes geprüfte Spiel eine Zahl? Weil jeder Test eine Kaufberatung ist und, das gebe ich offen zu, weil diese Vorgehensweise ebenso gelernt wie von den Lesern gewollt ist. Der Aufschrei wäre groß, wenn wir urplötzlich sagen würden: „Eine blanke Ziffer wird modernen Unterhaltungsprodukten nicht gerecht, wir tun unsere Meinung ab sofort nur noch in Worten kund!" Zum Teil liegt das Problem wohl auch in der Natur des Deutschen. Klar, auch internationale Magazine und Webseiten versehen sämtliche Titel mit einer wertenden Zahl, einem unumstößlichen Fazit aus Ziffern.

Aber: Nirgends sonst auf der Welt ist die Gier nach der möglichst kommastellengenauen Einordnung so groß wie im Land der Dichter und Denker! Nicht umsonst gilt die Stiftung Warentest mit ihrem fast schon wissenschaftlichen Prüfsystem als Sinnbild für seriöse Rezensionen. Ob Autos, Waschmittel oder Biogemüse: Jedes erdenkliche Produkt wird von den Warentestern strengstens seziert und bewertet. Das mag bei Gebrauchsgegenständen professionell und angebracht sein, aber PC-Spiele sollen unterhalten, uns bewegen – warum behandeln wir sie dann wie ökologisch angebautes Grünzeug?



Call of Duty
Black Ops

INHALT

Von: Robert Horn

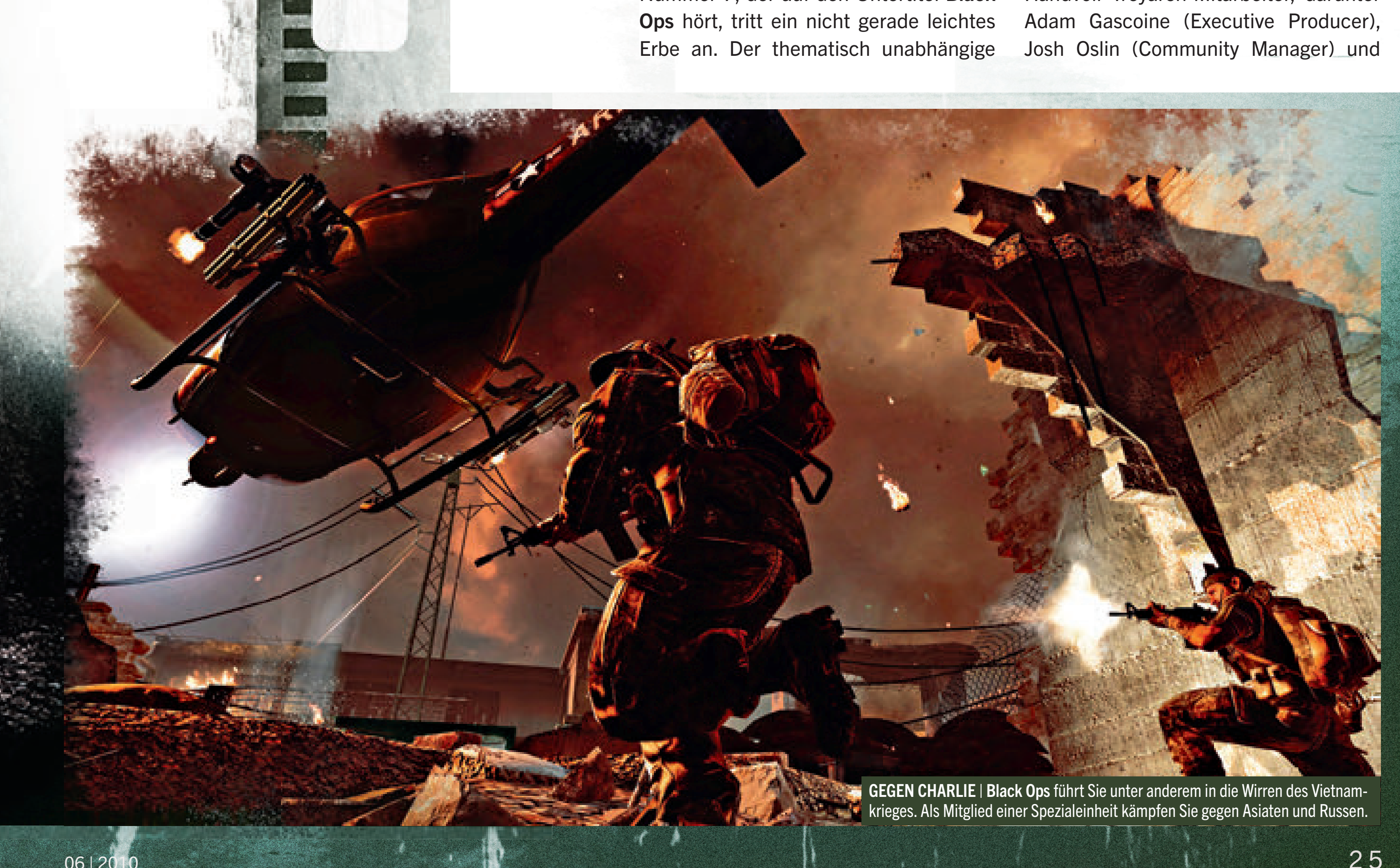
Vietnamkrieg, verdeckte Operationen, brachiale Action: Eine Shooter-Serie geht neue Wege auf bekannten Pfaden.

Rauchen ist eine fiese, ungesunde Sache. Es stinkt nicht nur fürchterlich, sondern macht außerdem krank und quält Anwesende gegen deren Willen. Wer das immer noch nicht einsehen will, beachte, was passiert, wenn Mutter Natur das Rauchen anfängt: Ein kleiner Vulkan in Island, getauft auf den lieblichen Namen Eyjafjallajökull, qualmte vor einiger Zeit so kräftig, dass nahezu der gesamte Luftverkehr Europas für mehrere Tage zusammenbrach. Das sei hier deshalb erwähnt, weil besagter isländischer Schwadenspucker auch unsere Reise nach Los Angeles verhinderte. Dort sollten wir Entwickler Treyarch besuchen, die Zweitmannschaft hinter einer der erfolgreichsten Spieleserien aller Zeiten.

Call of Duty, davon ist natürlich die Rede, gibt es schon lange. Seit 2003, um genau zu sein. Seit damals die ersten Spieler als Pixelsoldaten durch virtuelle Schützengräben krochen oder mit dutzenden KI-Kollegen einen Strandabschnitt in der Normandie erstürmten, wurden insgesamt sechs Teile veröffentlicht. Teil Nummer 7, der auf den Untertitel **Black Ops** hört, tritt ein nicht gerade leichtes Erbe an. Der thematisch unabhängige Vorgänger nämlich, **Call of Duty Modern Warfare 2**, verkaufte sich weltweit brillant und gilt als einer der besten und eindringlichsten Shooter der letzten Jahre. Treyarchs letzter Kriegseinsatz dagegen, **Call of Duty World: at War**, erwies sich trotz guter Inszenierung als thematisch erschöpft und erreichte nicht ganz die an ihn gestellten hohen Erwartungen.

Die Leute von Treyarch lassen sich davon nicht einschüchtern, schließlich reicht ihre Beteiligung an der **Call of Duty**-Serie und die damit verbundene Erfahrung lange zurück. Schon seit eineinhalb Jahren läuft die Entwicklung ihres neuesten Projekts auf Hochtouren, jetzt endlich dürfen sie das Spiel der Presse vorstellen. Nur dank faul herumhängender Aschewolke eben nicht in Los Angeles, sondern in München, der Deutschlandbasis von Publisher Activision. Die Entwickler werden der kleinen, versammelten Presseschar einfach per Konferenzsoftware und zwei riesigen Screens zugespielt. Die Show kann also beginnen.

Auf dem Bildschirm begrüßen uns eine Handvoll Treyarch-Mitarbeiter, darunter Adam Gascoine (Executive Producer), Josh Oslin (Community Manager) und



GEGEN CHARLIE | **Black Ops** führt Sie unter anderem in die Wirren des Vietnamkrieges. Als Mitglied einer Spezialeinheit kämpfen Sie gegen Asiaten und Russen.

BLACK OPS: DIE WICHTIGSTEN ECKPUNKTE





Das neue Call of Duty schickt Sie erneut in die Vergangenheit, dieses Mal allerdings nicht in den Zweiten Weltkrieg.

Der Schauplatz: Die Handlung erstreckt sich über mehrere Dekaden und führt Sie unter anderem durch den Vietnamkrieg. Auch Missionen im verschneiten Russland oder in Laos gehören zum Programm.

Brachiale Action: Auch wenn Sie oft in verdeckten Operationen unterwegs sind, die Heimlichkeit fordern: Bei **Black Ops** werden Sie sich fühlen, als wären Sie mitten in einem Krieg.

Die Charaktere: **CoD**-typisch schlüpfen Sie in mehrere Rollen, unter anderem spielen Sie Hudson, einen Agenten der Operation 40, einer Geheimoperation des CIA. Außerdem wurde uns der Soldat Sergeant Mason vorgestellt, ebenfalls bei Operation 40 und Mitglied der SOG (Special Operation Group). Neu: Erstmals in der Geschichte der Serie sprechen die Helden.

Die Waffen: SOG-Mitarbeiter haben Zugriff auf jede gewünschte Unterstützung. Also nutzen die Kämpfer die neueste Ausrüstung und benutzen teilweise sogar experimentelle Waffen und Munition.

Charakteranimation: Treyarch nutzt ein Verfahren, bei dem nicht nur die Bewegungen des Schauspielers über Motion Capturing aufgenommen werden, sondern gleichzeitig auch seine Stimme und seine Gesichtszüge. Normalerweise werden diese drei Bereiche erst im Nachhinein zusammengefügt.

Mark Lamia (Studio Head), die es kaum erwarten können, endlich Teile ihres Shooters der Öffentlichkeit zu präsentieren. Wichtige Fakten zu Beginn: **Black Ops** heißt der siebte Teil der Serie, spielt unter anderem während des Vietnamkriegs und dreht sich um Geheimoperationen der amerikanischen SOG (Special Operation Group), die hinter feindlichen Linien etwa in Russland, Vietnam oder Laos agierten. Die Handlung erstreckt sich dabei serienuntypisch über mehrere Dekaden. Als wir das Spiel dann endlich in Bewegung sehen, werden wir gleich mehrfach überrascht:

„WMD" heißt die erste Mission, die wir zu Gesicht bekommen. Wofür diese drei Buchstaben stehen, verrät man uns nicht. Nur: WMD steht zum Beispiel für „Weapon of mass destruction", also Massenvernichtungswaffen. Ein Hinweis auf das Ausmaß des bevorstehenden Konflikts? Erste Überraschung: Vom erwarteten Dschungel in Vietnam ist nichts zu sehen. Zweite Überraschung: Die Spielfigur stapft auf dem Deck eines Flugzeugträgers auf ein riesiges, schwarz glänzendes Flugzeug zu – einen SR-71 Blackbird. Diese Dinger wurden vom amerikanischen Militär lange Zeit für Aufklärungsflüge eingesetzt. Ihre Schnelligkeit (über Mach 3) und Operationshöhe (24 Kilometer Höhe) machten sie berühmt – und in so eine Kiste steigen wir jetzt ein? Exakt.

Während wir auf die Startfreigabe warten, schauen wir uns im Cockpit um und bestaunen die Detailfülle. Kurz darauf werden wir in den virtuellen Sitz gepresst, der Blackbird hebt ab. Über unsere Mission wissen wir derzeit nicht viel, es ist uns beim Ausblick aus dem Cockpit aber auch egal. Wir schweben viele Kilometer über der Erde, sehen den blauen Planeten in all seiner Schönheit, schwelgen in der Stille – bis der Einsatzbefehl kommt. Wir sollen ein Spezialkommando ausfindig machen, das tief hinter feindlichen Linien in Russland operiert; im Ural-Gebirge, um genau zu sein. Unser Charakter krallt sich eine der technischen Apparaturen, wir beobachten plötzlich das Geschehen weit unter uns.

Ein wenig fühlen wir uns an die Flugzeug-Missionen der **Modern Warfare**-Vorgänger erinnert, nur dass wir dieses Mal keine Waffen zur Verfügung haben. Stattdessen suchen wir in steriler, grünstichiger



ELITESOLDAT | Sergeant Mason kämpft in den Wirren des Vietnamkrieges ums Überleben.



CHAOS | In der Schlacht um die Stadt Hue gehen viele Gebäude in Flammen auf.

DIE ZUKUNFT DER SERIE: EXODUS BEI INFINITY WARD?

Bei den Erfindern der Serie, Entwickler Infinity Ward, geht es seit einigen Wochen drunter und drüber:

Das letzte **Call of Duty**-Spiel, **Modern Warfare 2**, zählt zu den erfolgreichsten (und teuersten) Spielen aller Zeiten. Allein am ersten Tag ging der Titel rund 4,7 Millionen Mal in den USA und Großbritannien über die Ladentheke. Ein Riesenerfolg für Infinity Ward und Activision. Doch Anfang 2010 entließ der Publisher zwei hochrangige Infinity-Ward-Mitarbeiter, Vince Zampella und Jason West. Die Gründe dafür waren laut Activision-Chef Bobby Kotick wirtschaftlicher Natur. Gerüchte kursieren, laut denen sich die beiden gegen Activisions Pläne gestemmt hätten, die **Call of Duty**-Serie zu erweitern und in weiteren Genres zu etablieren.

Die Folgen der Kündigungen waren jedoch verheerend für Infinity Ward. Zampella und West gründeten im April Respawn Entertainment und ließen sich von Electronic Arts unter Vertrag nehmen. Mehr als 25 Mitarbeiter verließen seitdem Infinity Ward und schlossen sich teilweise Respawn Entertainment an. Außerdem verklagten mehrere Mitarbeiter Publisher Activision Blizzard auf wahnsinnige 625 Millionen Dollar wegen Vertragsbruchs. Der brutalen Schrumpfkur zum Trotz arbeitet Infinity Ward an einem neuen **Call of Duty**, das im Jahr 2011 erscheinen soll.



BRUTAL ERFOLGREICH | Eine Spielszene aus **Modern Warfare 2**. Der Shooter ist Infinity Wards bislang letztes großes Projekt. Wie und ob es weitergeht, ist unklar.

Optik die Gegend nach dem Einsatztrupp ab. „Ein ungewöhnlich ruhiger Abschnitt für ein **Call of Duty**-Spiel", denken wir noch, doch wir werden unsere Meinung bald ändern. Denn kurze Zeit später ist das Team gefunden, nun dirigieren wir es, noch immer von unserem kilometerhohen Aussichtsposten aus, um die feindlichen Kräfte herum. So leiten wir den Trupp ungesehen in ein Haus, als wenig später russische Truppen aufmarschieren. Die SOG-Spezialisten treten den Rückzug durch die Hintertür an. Plötzlich springt die Kamera ins Geschehen und wir befinden uns mitten im Einsatzteam. Die Zeit des Beobachtens ist wohl vorbei.

Zwischen verschneiten Hügeln bewegen wir uns nun durch ein leicht bewaldetes Gebiet. In der Ferne ein Komplex mit riesiger Radarschüssel: das Einsatzziel der gut trainierten Elitetruppe. Das Team bewegt sich lautlos durch den Schnee, immer auf der Hut vor russischen Patrouillen, die zu allem Überfluss auch noch Wachhunde dabeihaben. In der Hand unserer Spielfigur befindet sich zum Zweck der lautlosen Letalität eine Armbrust mit Zieloptik. So räumen wir feindliche Kämpfer aus dem Weg, ohne unnötig Aufmerksamkeit zu erregen. Fürs Grobe trägt unser Kämpfer ein Steyr-Aug-Sturmgewehr. Zum Einsatz kommt das aber erst, als wir Minuten später den ersten Zielkomplex erreichen und uns über das Dach abseilen.

In Zeitlupe krachen wir in das darunterliegende Fenster, erkennen sogar das vor Entsetzen verzerrte Gesicht einer Wache, bevor die Hölle eines Feuergefechts auf engem Raum losbricht. Die nächsten Minuten gestalten sich so intensiv, wie es nur in einem **Call of Duty** sein kann. Ohne Pause feuern wir auf russische Speznaz-Soldaten, hechten in Deckung, werfen Granaten auf unsere Feinde, brechen durch Türen und kämpfen um unser Leben. Nichts anderes haben wir von **Black Ops** erwartet! Doch die Mission ist noch nicht vorbei.

Nach einer erneuten Schleichpassage durch den Schnee und dem brutalen Einsatz der Semtex-Explosiv-Pfeile der Armbrust (was das Schleichen wiederum sinnlos macht) gegen einige arme Feinde stürmen wir ein weiteres Gebäude und stürzen uns zu guter Letzt von Feindeshorden gehetzt von einer schwindelerregend hohen Klippe …


VIETNAMKRIEG | Typisch für ein **Call of Duty**-Spiel wirft Sie **Black Ops** mitten in das Chaos des Krieges.

DAS ZIEL: ABWECHSLUNG AN JEDER ECKE

Einen Heli-Angriff dirigieren
In der Stadt Hue lenken Sie das Feuer eines Hubschraubers auf Ihre Feinde.

Unentdeckt durch den Wald schleichen
Im Uralgebirge müssen Sie Wachen lautlos ausschalten, um eine Anlage zu stürmen.

- **Einen Hind-Helikopter selber fliegen**
  Mit dem dicken Russenhubschrauber zerlegen Sie ganze Dörfer voller Feinde.
- **Skydiven**
  Auf der Flucht werfen Sie sich eine Klippe hinunter und segeln in die Tiefe.

Vier Missionen konnten wir während der Präsentation bestaunen. Dabei bekamen die Helden viel zu tun:

- **Ein Squad aus der Luft koordinieren**
  An Bord eines Blackbird geben Sie einem Spezialkommando am Boden tief im Feindgebiet Befehle.
- **C4 unter Wasser legen**
  Um für Ablenkung zu sorgen, setzen Sie Sprengstoff an die Pfähle eines schwimmenden Dorfes.
- **Einen Tunnel der Vietcong säubern**
  Mit Lampe und Pistole bewaffnet kriechen Sie durch enge Gänge … nichts für Klaustrophobiker!

„Das war erst etwa ein Drittel der gesamten Mission", erklärt uns Producer Adam Gascoine grinsend. Wir sind ein wenig baff. Denn – und die Entwickler werden nicht müde, das zu betonen – Abwechslung ist das Zauberwort in **Call of Duty: Black Ops**. Adam bringt es schnörkellos auf den Punkt: „Immer nur mit der Waffe herumzurennen, ist doof." Spieler wollen heutzutage mehr, sind anspruchsvoll geworden – und dafür ist mit Sicherheit auch die **CoD**-Serie verantwortlich. Und deshalb wollen die Entwickler in **Black Ops** jede Minute mit variantenreichem Gameplay füllen. Diesem Vorsatz kommt zugute, dass die SOG-Soldaten zu den Besten der Besten zählten und sich daher beim militärischen Waffenarsenal nach Belieben bedienen konnten. Was immer benötigt wurde, stand zur Verfügung, auch experimentelle Waffen, die es nie in die normale Serienproduktion geschafft haben.

Dieser Umstand kommt designfreudigen Entwicklern natürlich gerade recht. Keine Angst, futuristische Laserkanonen bekommen Sie mit Sicherheit nicht in die Finger. Dafür aber etwas, das wir gleich darauf in der nächsten Mission sehen: Spezialmunition mit dem schicken Namen Dragon Breath. Diese brutalen Geschosse, abgefeuert aus einer SPAS-12-Schrotflinte, setzen beim Auftreffen Mann und Material in Brand.

Die Mission, in der wir diese effektive Waffe in Aktion sehen, hat den bezeichnenden Namen „Slaughterhouse", also Schlachthaus. Hier gibt sich das Spiel zum ersten Mal, wie wir es von einem **Call of Duty** erwarten: als spektakuläre Inszenierung eines virtuellen Krieges, der jedes Sinnesorgan des Spielers aufs Äußerste beansprucht.

Hintergrund der Mission ist ein reales Szenario des Vietnamkrieges. 1968 startete die nordvietnamesische Armee die sogenannte Tet-Offensive, einen Großangriff gegen die verhassten Amerikaner und deren Verbündete. Im Laufe dieser Offensive kam es zur Schlacht um die Stadt Hue. Ebendiese erleben Sie in Slaughterhouse und kämpfen als Sergeant Mason, Elitesoldat und ebenfalls SOG-Mitglied, gegen die nordvietnamesische Armee um das MAC-V-Hauptquartier (Military Assistance Command-Vietnam; das militärische Oberkommando der US-Streitkräfte in Südviet-


MANN GEGEN MANN | Im Dschungel Südostasiens treffen Sie auf Kämpfer der Vietcong. Die sind meist in der Überzahl, dafür wenig diszipliniert.


HELD | Welche Rolle Sergeant Mason in der Geschichte des Spiels einnehmen wird, ist noch unbekannt. Es soll episch werden.

CALL OF DUTY: SEIT JAHREN AN DER SPITZE

Die Call-of-Duty-Serie gibt es seit 2003. Seitdem zählen die Titel der Reihe zu den beliebtesten Shootern überhaupt. Warum?

Dem Phänomen **Call of Duty** ist nicht leicht auf die Spur zu kommen. Was machen die Spiele anders, besser als die meisten Genrevertreter? Beachtenswert ist vor allem die Tatsache, dass sich seit dem ersten Teil von 2003 kaum etwas getan hat, das grafische Grundgerüst einmal unbeachtet. Schon damals standen Spieler als einsame Soldaten unter vielen auf Schlachtfeldern rund um die Welt, kämpften in Stalingrad, schossen in Frankreich auf Nazis oder sprengten Kriegsmaschinerie.

Das wohl wichtigste Element ist seit damals unverändert: Die Inszenierung war es, die **Call of Duty** damals aus der Masse hob, frech abgekupfert von **Medal of Honor**. Noch heute greift ein **CoD**-Spiel alle Sinne an, erschüttert mit Bombast, gibt das intensive Gefühl, mittendrin zu sein. Den größten Erfolg feierte die Serie, als sie sich von den Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs trennte und Konfliktherde der Gegenwart erschuf. **Call of Duty 4: Modern Warfare** trieb die Wucht des virtuellen Krieges auf eine neue Ebene, setzte grafische Maßstäbe und konfrontierte die Spieler mit einer harten, kompromisslosen Geschichte.

Für Kritiker war der Teil aber nur eine einzige, hübsche **Moorhuhn**-Ballerorgie, Innovation war nur spärlich vertreten. Eine vernünftige, eigenständig agierende KI etwa, wie sie ein **Crysis** bot, war praktisch nicht vorhanden. Trigger lösten Gegnerfluten aus, die erst wieder versiegten, wenn der Spieler einen bestimmten Bereich betreten hatte. Doch **Call of Duty**-Spiele kaschieren solche Makel seit jeher geschickt: Schlauchige Levels, unfähige Gegner, kaum kreative Vorgehensvarianten – das alles überdecken die Spiele mit ihrer umwerfenden Inszenierung, und das schon seit 2003. An dieser Erfolgsformel wird sich auch in absehbarer Zeit nichts ändern.



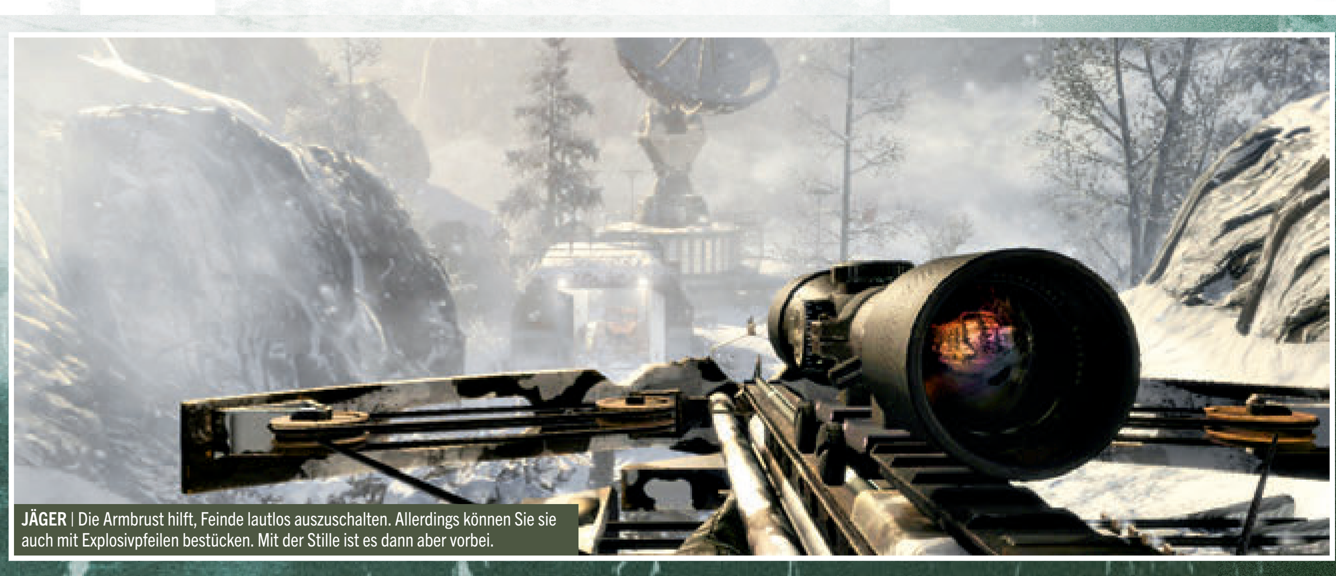
BEGINN EINER ÄRA | **Call of Duty**, Teil 1, erschien 2003 und war frech bei **Medal of Honor** abgekupfert.

KINOREIF | Die Inszenierung von **Call of Duty 4** suchte ihresgleichen und war schlicht genial.

nam). Mason soll aus dem hart umkämpften Gebäude wichtige Informationen herausholen. In gespenstischer Kulisse mit flackerndem, rotem Licht, dem Knattern von Maschinengewehren und den Schreien der Kämpfer geht es also in das Gebäude. Typisch für die Serie stellt sich schon nach Sekunden das Mittendrin-Gefühl ein, während sich Mason von Raum zu Raum vorarbeitet und die unorganisierten Vietnamesen gezielt ausschaltet. Denn diese verhalten sich laut Entwickler anders als die durchtrainierten Speznaz-Elitesoldaten der vorherigen Mission: Während die russischen Kämpfer gezielt vorgehen, nutzt die KI der asiatischen Gegner gerne ihre zahlenmäßige Überlegenheit, nutzt Deckung und kreist den Spieler ein.

Schnell wird uns klar: Die Befürchtung, der Zusatz **Black Ops** bedeute nur noch kleine, verdeckte Operationen im Schutz der Nacht, wird in Slaughterhouse in Sekunden zerstört. Hier herrscht Krieg und genau den inszenieren die Entwickler mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln. Auch spielerisch tut sich einiges, dem Credo „Abwechslung ist Trumpf!“ folgend: Mason trifft auf einen völlig verängstigten US-Soldaten, entreißt ihm das Funkgerät und übernimmt das Kommando. Zum ersten Mal in der Geschichte der Serie haben die Soldaten, die Sie steuern, eine Stimme, reden mit Kollegen oder fluchen lautstark. Die Handlungsweise von Mason offenbart außerdem ein weiteres Ziel der Entwickler: Spieler sollen sich nicht wie ein anonymer Soldat unter vielen fühlen, sondern als Held, als Kämpfer, der die Situation im Griff hat und bei Bedarf die Kontrolle übernimmt. Und so dirigiert Mason per Funk einen Angriffshelikopter und weist ihm über ein blinkendes Fadenkreuz Ziele zu, die dieser dann mit tödlichem Feuer aus schweren Maschinengewehren belegt. So zerlegen wir Häuser voller Widerstandskämpfer und erobern Straße um Straße zurück. Selbst einen Panzer, den uns die Nordvietnamesen entgegenhetzen, zerreißt es mit einer gewaltigen Explosion, als wir unseren fliegenden Helfer auf ihn ansetzen.

Gestik und Mimik der Figuren wurden übrigens mit einem neuartigen Verfahren eingefangen, das auch für den Kinofilm **Avatar** benutzt wurde: Die Entwickler nehmen Bewegungen, Gesichtszüge und Stimme gleichzeitig auf, nicht



JÄGER | Die Armbrust hilft, Feinde lautlos auszuschalten. Allerdings können Sie sie auch mit Explosivpfeilen bestücken. Mit der Stille ist es dann aber vorbei.


FLIEGENDE FESTUNG | Das Spiel lässt Sie zum ersten Mal selbst einen Heli fliegen und ganze Feindeshorden niedermachen. Kompliziert soll die Fliegerei aber nicht werden.

mehr wie früher getrennt. Das erlaubt sehr genaue und glaubwürdige Animationen. So können Sie zum Beispiel sehen, wenn die Hand des Protagonisten vor Angst zittert.

Was noch fehlt, um unser Bild des südostasiatischen Kriegsgebiets zu komplettieren, ist ein Eindruck vom Dschungel. Da lassen sich die Entwickler natürlich nicht zweimal bitten und führen uns einen Abschnitt vor, den sie „Victor Charlie" nennen. Auch er spielt 1968, doch diesmal geht es hinaus in die grüne Hölle, den Dschungel von Laos. Denn die SOG operierte auch außerhalb Vietnams, nachdem klar wurde, dass die Vietcong russische Hilfe über Nachbarstaaten erhielten. SOG-Soldaten sollten in Laos genau das verhindern und so ist es unser Auftrag, einen russischen General aufzuspüren.

Wie es sich für ein Actionfeuerwerk dieses Kalibers gehört, marschieren wir aber nicht einfach drauflos: Der Hubschrauber, in dem wir sitzen, wird abgeschosssen und stürzt in einen Fluss. In einer dramatischen Sequenz retten wir uns aus dem sinkenden Wrack, tauchen lautlos an die ankommenden Boote der Nordvietnamesen heran und greifen uns blitzschnell eine Wache, die wir dann als menschlichen Schutzschild missbrauchen. An dieser Stelle wird wieder einmal deutlich, dass ein **Call of Duty** nicht ohne schockierende, brutale Szenen auskommen kann oder will: In Zeitlupe feuert der Protagonist seine Waffe ab, die Kamera folgt der Kugel, als diese in den Kopf eines Gegners einschlägt. Auch später geizt **Black Ops** nicht mit ähnlichen Sequenzen: Der Elitetrupp der Amerikaner dringt in ein Dorf voller Feinde ein und schleicht unentdeckt durch die Hütten. Als der Held an schlafenden Soldaten vorbeikommt, zückt er das Messer, rammt es blitzschnell in den Hals eines Wehrlosen und schlitzt dem Opfer reichlich blutig die Kehle auf. Szenen wie diese polarisieren sicherlich, da der Spieler keine Möglichkeit hat, diesen aus dem Weg zu gehen. Was die USK dazu sagt, steht noch in den Sternen. Kompromissbereit waren die Serie und ihre Macher in dieser Hinsicht noch nie.

Nachdem das Dorf und unzählige actiongeladene Feuergefechte hinter uns liegen, sammelt sich unsere Kämpfergruppe vor einem kleinen Erdloch. Wer in der Schule

JAHR UM JAHR

Schon wieder ein Call of Duty? Ja, aber dieses Mal von Treyarch.

Seit **Call of Duty 2** im Jahr 2005 erschien, arbeiten zwei Entwicklerstudios an Shootern im **CoD**-Universum und wechseln sich mit ihren Veröffentlichungen ab. Der Erfinder der Serie, das Studio Infinity Ward, zeichnet unter anderem für **Modern Warfare 1** und **2** verantwortlich, während Treyarch **Call of Duty 3** und **Call of Duty: World at War** produzierte.

Nach dem Gesetz der Serie ist nun also wieder Treyarch an der Reihe, nachdem Infinity Ward mit **Modern Warfare 2** eines der erfolgreichsten Spiele der Serie in den Handel gebracht hat. Treyarchs Spiele haben den Ruf, der Qualität der Infinity-Ward-Produkte hinterherzuhinken. So erntete **Call of Duty: World at War** eine internationale Durchschnittswertung von 83 (metacritics.com), **Modern Warfare** dagegen eine 92.


FLIEGEN LERNEN | Fantastisch animierte Szenen gibt es immer wieder; sie sind ein Markenzeichen der Serie.


HÄUSERKAMPF | Bildgewaltige Kriegsszenarien sind auch in **Black Ops** an der Tagesordnung.


WEISSE PRACHT | Im Uralgebirge arbeitet sich ein Spähtrupp der SOG durch feindliches Gebiet.

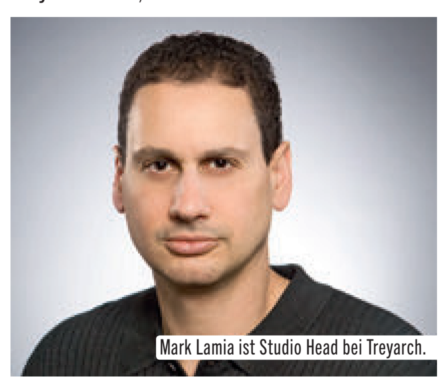
aufgepasst hat, weiß: Durch Tunnel gelang es den vietnamesischen Kämpfern, unbemerkt in Stellung zu gehen oder Waffen zu schmuggeln. Solch eine enge Röhre sollen wir nun säubern. Wir erinnern uns an das Zauberwort der Entwickler: Abwechslung. Statt krachender Explosionen, Geschrei und peitschender Schüsse erwartet uns gespenstische Stille, drückende Enge und nahezu komplette Finsternis. Klar, dass es nicht lange ruhig bleibt, und so kämpft der Held nur mit einer Pistole und einer Taschenlampe bewaffnet ums Überleben. Mit Stolz kommentiert Adam Gascoine: „So eine gespenstische Umgebung hat es bisher in keinem **Call of Duty** gegeben." Auffallend in dieser Mission war vor allen Dingen, wie intensiv und lebensecht die Entwickler das SOG-Team in Szene setzen. Die Mitglieder unterhalten sich miteinander, sprechen immer wieder den Spieler direkt an und zeigen jeweils eine ganz eigene Persönlichkeit. Beim Spielen sollen Sie sich jederzeit als Teil der Mannschaft fühlen, mit Kollegen an der Seite anstatt gesichtsloser Soldaten, die eh an der nächsten Ecke erschossen werden. Wenn diese Art der Personalisierung gelingt, ist die Serie einen entscheidenden Schritt weiter.

Eine letzte Überraschung erwartet uns im vierten Abschnitt der Präsentation, genannt „Payback". Was wir hier zu sehen bekommen, ist eine echte Innovation für ein **Call of Duty**: Der Held, aus ungeklärten Gründen schwer gezeichnet (Vermutung unsererseits: Der Arme konnte sich gerade aus einem Kriegsgefangenenlager befreien), greift eine kleine Stellung des Feindes an. Nachdem er alle Wachen ausgeschaltet hat, steigt er in einen russischen Hind-Kampfhelikopter und beginnt eine Orgie der Zerstörung an nahegelegenen Feindeslagern, brennt Explosionen am Fließband auf den Bildschirm und entfesselt ein Feuerwerk aus zerberstenden Hütten und fliegenden Leibern. Die erwähnte Überraschung dabei: Der Spieler darf erstmals in der Geschichte der Serie den Helikopter selber steuern anstatt wie sonst ein **Moorhuhn**-ähnliches Szenario zu erleben. Extra Flugstunden müssen Sie vorher aber nicht nehmen. Die Entwickler betonen, dass sich der Helikopter typisch für diese Serie steuert, jedoch ganz ohne Pfade

INTERVIEW MIT **ADAM GASCOINE** UND **MARK LAMIA**

„Wir werden dedizierte Server haben."

PC Games: Wie geht ihr mit dem hohen Erfolgsdruck nach **Modern Warfare 2** um?
Gascoine: „Wir machen schon sehr lange **Call of Duty**-Spiele und haben einen ziemlich hohen Anspruch an uns selbst. Wir setzen uns selbst unter enormen Druck. Wir wissen um die Bedeutung der Marke und wie großartig die Spiele sind, die vor unserem herausgekommen sind. Wir haben mit der Entwicklung von **Black Ops** angefangen, lange bevor **Modern Warfare 2** erschienen ist, und wir versuchen, das beste **Call of Duty** zu machen, das wir machen können."


Mark Lamia ist Studio Head bei Treyarch.

PC Games: In welcher Zeitspanne spielt **Black Ops** denn nun?
Gascoine: „Der Zeitrahmen ist Teil der Handlung, die wir noch nicht im Detail verraten wollen. Ohne etwas vorwegnehmen zu wollen: Die Story reicht über mehrere Dekaden."
PC Games: Aber wie wollt ihr über so einen langen Zeitraum eine epische Geschichte erzählen?
Lamia: „Also, um das zu erklären, müssten wir ja die Geschichte erzählen. Aber in vielen Filmen klappt das ja auch ganz gut. Es ist wirklich nicht schwer."
Gascoine: „Natürlich gibt es im Spiel Stellen, wo die Story kontinuierlich in Sequenzen erzählt wird. Aber es gibt mehr als einen Konflikt. Außerdem haben wir uns am geschichtlichen Hintergrund dieser Epoche orientiert und unsere Erzählung darin eingebettet."
PC Games: Bei Infinity Ward gibt es gerade gehörige Probleme. Belastet euch das bei eurer Arbeit?
Gascoine: „Wir sind ein komplett unabhängiges Studio und arbeiten vollkommen ohne Infinity Ward an diesem Projekt. Wir sind gerade mitten in der Entwicklung des größten Spieles, das wir jemals gemacht haben. Wir sind uns der Situation bei Infinity Ward natürlich bewusst, aber davon lassen wir uns nicht ablenken."
Lamia: „Ganz ehrlich, keine Ahnung. Wir machen


Adam Gascoine ist Executive Producer bei Treyarch.

unser Spiel und wir machen es großartig. Wir lesen auch nur, was ihr lest."
PC Games: Euer **Black Ops**-Lieblings-Feature?
Lamia: „Für mich ist es die Story. Wir erzählen eine unglaublich tiefe und mitreißende Geschichte."
Gascoine: „Bei mir ist es die Vielfalt des Gameplays. Ich liebe es, verschiedene Waffen zu benutzen oder in unterschiedliche Situationen zu geraten."
PC Games: Fürs Protokoll: Ihr denkt definitiv über dedizierte Server nach?
Lamia: „Ja. Wir haben ein Dedicated-Server-Team."
Gascoine: „Freut euch, wir werden dedizierte Server haben."

PERFEKTES PERFEKTIONIEREN: DER MEHRSPIELERMODUS

Eigentlich gibt es am Mehrspielermodus der bisherigen Call-of-Duty-Teile kaum etwas auszusetzen.

Es ist selbstverständlich, dass auch **Call of Duty: Black Ops** einen umfangreichen Mehrspielerteil haben wird. Viel wollten die Entwickler jedoch noch nicht verraten. Die Konkurrenz, selbst seitens der eigenen Marke, ist auf jeden Fall groß. Treyarch nannte uns im Gespräch einige Eckpunkte, ohne jedoch allzu konkret zu werden.

So soll der Mehrspielerteil serientypisch einen leichten Einstieg bieten und wie schon der Vorgänger ein Klassensystem beinhalten, mit dem Sie sich Ihren Lieblingssoldaten zusammenbasteln. In dem Zusammenhang sprachen die Entwickler aber von einem erweiterten Klassensystem, ohne das weiter auszuführen. Vermutung: Die einzelnen Spezialeinheiten aus der Kampagne (SOG, Speznaz) werden eine Rolle spielen. Bestätigt haben die Entwickler indes einen Koop-Modus für vier Spieler. Wie wichtig den Entwicklern die Mehrspieler-Fanbasis ist, zeigt folgende, kluge Entscheidung: Für den PC denken die Entwickler definitiv über Dedicated Server nach, deren Fehlen bei **Modern Warfare 2** zu den größten Kritikpunkten zählte.



BLUTIG | Die Online-Partien des Vorgängers zeichnen sich besonders durch Schnelligkeit und Eingängigkeit aus.



VIEL GESCHOLTEN | Fehlende dedizierte Server sorgten für Protest seitens der PC-Spieler.



SUCHTGEFAHR | Neue Waffen, Erfahrungspunkte und Ränge halten die Spieler im Mehrspielermodus von **Modern Warfare 2** monatelang bei der Stange.

auskommt, an denen das Gefährt wie auf Schienen dahingleitet. Die Komplexität eines **Battlefield Bad Company 2**-Hubschraubers brauchen Sie also nicht zu befürchten. Wie sie sicherstellen wollen, dass Spieler sich dennoch an die vorgegebenen Flugrouten halten und nicht einfach kreuz und quer herumdüsen, das haben die Entwickler bisher noch nicht verraten.

Viele neue Schlagworte fallen, wenn es um **Call of Duty: Black Ops** geht. Ein neues Setting, das größtenteils unverbraucht erscheint, die vielgepriesene Abwechslung während der Missionen, die neue Identifikation mit den (endlich!) sprechenden Protagonisten oder der steuerbare Helikopter – das alles sind zwar nur Details. Doch ihre Summe, gepaart mit der bewährten **Call of Duty**-Inszenierung voller Intensität und Action, könnte **Black Ops** eine neue Richtung, ein wenig frischen Wind verleihen. Auch wenn die Entwickler die Serie ganz sicher nicht umkrempeln wollen und sich klar in den Schranken und Vorgaben dieses Universums bewegen, ein wenig Pep kann der Serie nicht schaden. Wie froh die Entwickler sind, endlich das ausgenudelte Weltkriegsszenario hinter sich zu lassen, merkt man in jeder Bemerkung über die vielen kleinen Ideen und die Freiheiten bei der Gestaltung von Charakteren und Waffen. Vielleicht schafft es Treyarch mit **Call of Duty: Black Ops**, über den übermächtig scheinenden Schatten der Kollegen von Infinity Ward zu springen und ein Spiel zu präsentieren, das denen der eigentlichen Serien-Erfinder in nichts nachsteht. **Call of Duty** wird auch weiterhin kontinuierlich fortgesetzt, daran kann auch ein Asche speiender Vulkan in Island nichts ändern. ❑

ERSTEINDRUCK

Robert Horn



Wie kann ich meine Faszination für diese Serie in die richtigen Worte fassen? Das ist schwer, denn auf der einen Seite liebe ich **Call of Duty** für die wuchtige Inszenierung, die kompromisslose Action, das Feuerwerk, das es auf meinem Bildschirm abbrennt, kontinuierlich, jedes Jahr aufs Neue. Als Redakteur, der Shooter ganz oben auf seiner Lieblingsgenre-Liste geparkt hat, gehört die Serie praktisch zum Grundwissen. Auf der anderen Seite aber macht **Call of Duty** seit Jahren nahezu das Gleiche, driftet teilweise in dumpfe, sinnfreie Gewalt und abstrusen Patriotismus ab, dass mir die Lust am Weiterspielen manches Mal vergeht. Diese Hassliebe wird auch mit **Black Ops** weiterbestehen, da bin ich mir sicher. Spielen werde ich es, keine Frage. Schimpfen werde ich, bei Szenen voll plakativer Brutalität, jubeln bei den rasanten Schusswechseln, den Explosionen, der erstklassigen Inszenierung und der grandiosen Atmosphäre. Ach, was wäre unser liebstes Hobby ohne ein **Call of Duty**.

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: Treyarch
ANBIETER: Activision
TERMIN: 9.11.2010


WÜRDIGE GEGNER | Der Kampf gegen russische Speznaz-Elitesoldaten soll besonders hart werden. Immerhin sind diese Kämpfer besonders trainiert.

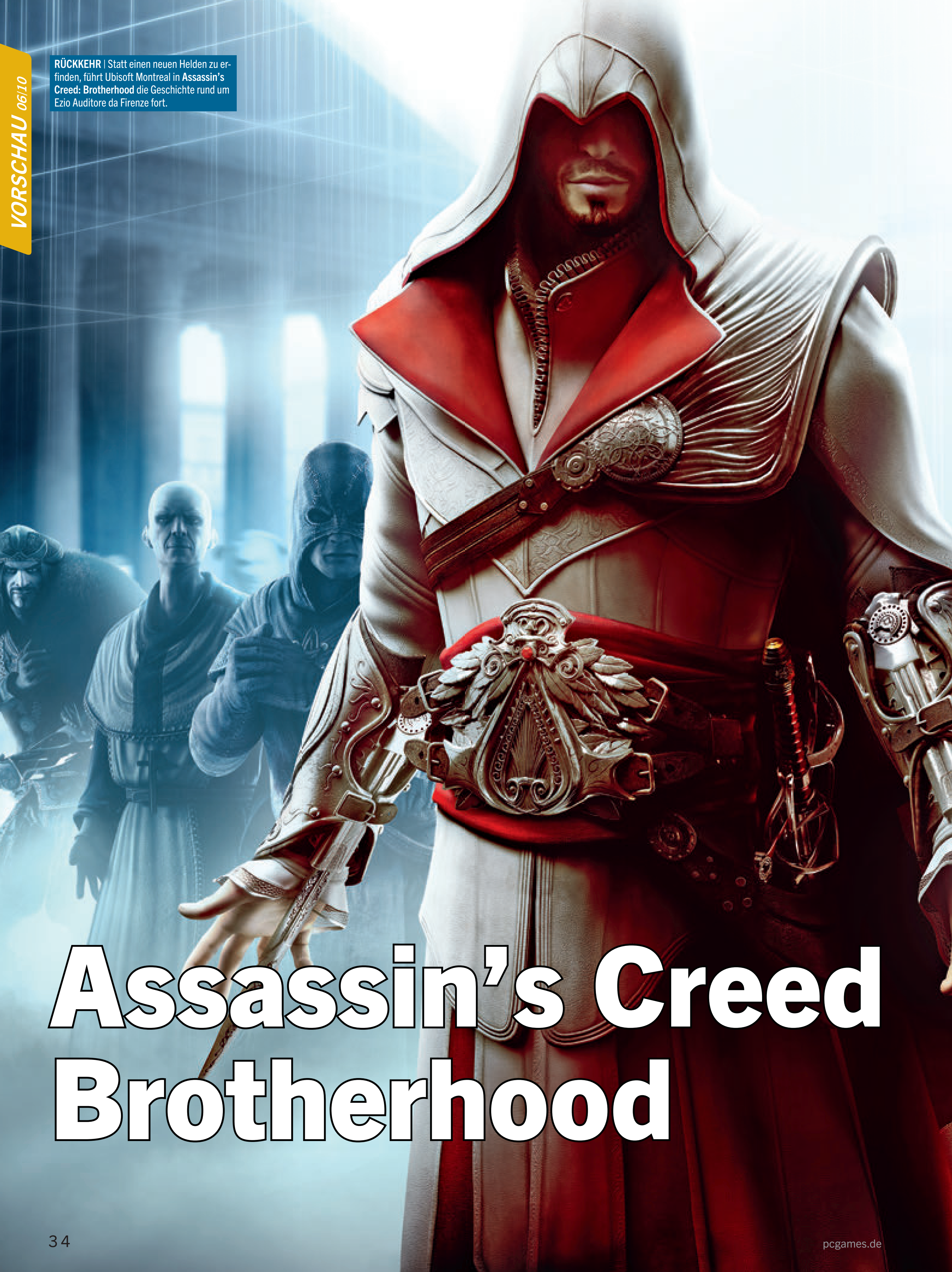


TV TOTAL AUTOBALL WM 2010
FREITAG 4.6. // 20:15

Stefan Raab gibt Gas.

ProSieben.de

WE LOVE TO ENTERTAIN YOU.



RÜCKKEHR | Statt einen neuen Helden zu erfinden, führt Ubisoft Montreal in **Assassin's Creed: Brotherhood** die Geschichte rund um Ezio Auditore da Firenze fort.

Assassin's Creed Brotherhood

Von: Sebastian Weber

Ezio meuchelt weiter. Bei Ubisoft in Paris spielten wir das neue Assassin's Creed für Sie an.

AUF DVD
• Video zum Spiel

Ezio Auditore da Firenze musste in Ubisofts Meuchelmörderspiel **Assassin's Creed 2** einiges mitmachen: Zuerst wurde seine Familie verraten und teilweise gehängt und dann deckte der rachsüchtige Jüngling nach und nach eine riesige Verschwörung auf, bei der er in den ewigen Konflikt zwischen den Assassinen und den Templern rutschte. Am Ende jedoch blieb der Spieler genauso ratlos zurück wie Ezio, dessen Zukunft vollkommen offen blieb. Denn genau wie schon im Falle von Altair, dem Helden des Vorgängers, reißt Ubisoft Sie plötzlich aus dem Geschehen und lässt die weiteren Geschehnisse offen. Natürlich geben die gewitzten Franzosen ihrem kanadischen Entwicklerstudio ein solches Vorgehen nicht ohne Grund vor. Der Schluss der Spiele soll absichtlich offen bleiben, genau wie das Schicksal der gebeutelten Helden, damit man im weiteren Verlauf der **Assassin's Creed**-Reihe einfach irgendwo ansetzen kann, ohne dass zu viele Fragen im Raum stehen.

Unter dem Titel Assassin's: Creed Brotherhood erscheint Ende 2010 der dritte Teil der Reihe. Doch anders als bisher hält Ubisoft Montreal – das Entwicklerstudio der Serie – diesmal an seinem Helden fest, statt einen neuen zu erfinden. „Wir führen absichtlich keinen neuen Charakter für **Assassin's Creed: Brotherhood** ein. Denn einen neuen Helden muss man aufwendig charakterisieren, seine Motivation und Hintergrundgeschichte erklären. Das haben wir bei Ezio schon getan, was uns das Leben leichter macht, sodass wir direkt mit einer mitreißenden Geschichte loslegen können", erklärt uns Vincent Pontbriand, Produzent von **Assassin's Creed: Brotherhood**. Somit erfahren Sie, wie es mit Ezio Auditore da Firenze weitergeht, der sich aber im Vergleich zu **Assassin's Creed 2** verändert hat. Ezio ist zu Beginn von **Brotherhood** des Kämpfens müde. Er ist etwa 43 Jahre alt, inzwischen weiser und deutlich kampferprobter als seine Jungspund-Version zu Beginn des Vorgängers. Nachdem er es am Ende von **Assassin's Creed 2** mit dem Papst persönlich aufgenommen hat, wurde Ezio zur



ÜBERARBEITET | Pferde nehmen in **Brotherhood** einen wichtigen Stellenwert ein: Sie dürfen nun mit den Tieren durch Städte reiten, auf ihnen kämpfen und sogar Attentate von ihnen aus verüben.

AUTHENTISCH | So wie das Kolosseum bauen die Entwickler die bekannten Gebäude Roms detailgetreu nach.

Legende. Überall in Italien kennt man seinen Namen. Das brachte ihm zwar etliche Bewunderer – allerdings wird es für ihn auch schwieriger, sich unentdeckt durch die Städte zu bewegen, wie es für einen Assassinen üblich ist.

Ezios Streben nach einem ruhigen Leben ohne Kampf findet in **Brotherhood** ein jähes Ende. Geschehnisse zu Beginn des Spiels sollen Ezio in die Lage bringen, dass er abermals gegen Rodrigo Borgia und seine Mannen kämpfen muss. Was genau der Auslöser ist, verraten die Entwickler jedoch nicht. Nur so viel: Die Templer haben Ezio noch nicht vergessen, lassen ihn also nicht einfach von dannen ziehen. Neben Borgia treffen Sie aber auch auf andere Personen, die Sie bereits aus dem Vorgänger kennen. Leonardo da Vinci ist zum Beispiel wieder mit von der Partie und unterstützt Ezio mit seinen Erfindungen – auch die Flugmaschine kehrt zurück. Aber auch Niccolo Machiavelli soll eine bedeutendere Rolle spielen und Caterina Sforza, Gräfin von Forli, reiht sich ebenfalls unter die historisch belegten Charaktere ein. Welche Rolle sie spielt, lassen die Entwickler offen.

Wie es auf der anderen Seite mit Desmond weitergeht, dazu machen Pontbriand und sein Kollege Patrick Plourde, leitender Designer, im Gespräch auch nur Andeutungen: Sie versprechen überraschende Wendungen und interessante Entwicklungen zwischen Desmond und seiner Helferin Lucy. Man darf also gespannt sein.

Zurück zu Ezio. Er begibt sich gezwungenermaßen direkt in die Höhle des Löwen: nach Rom. Das Zentrum der Macht der westlichen Welt ist Dreh- und Angelpunkt einer Verschwörung und Heimat der Familie Borgia, mit der Ezio endgültig seine offene Rechnung begleichen möchte. Dabei trifft er im Verlauf der Geschichte auf einen neuen und fieseren Bösewicht als je zuvor: Cesare Borgia. Cesare entwickelt sich nach und nach zur wahren Nemesis Ezios und stellt einen härteren Gegner dar als alle früheren Schurken. „Bisher kämpfte man immer gegen alte, dicke Säcke, die keine echte Herausforderung für Ezio waren. Das war uns für **Brotherhood** zu leicht", verkündet Pontbriand. Cesare ist jünger als Ezios Opfer in **Assassin's Creed 2**, kampferprobt, stark und gemein. Als Sohn und rechte Hand von Rodrigo Borgia – auch bekannt als Papst Alexander VI. – kommandiert er dessen Truppen, was ihn zu einem noch gefährlicheren Gegner macht. Ezio muss deshalb schnell einsehen, dass er alleine keine Chance gegen den übermächtigen Gegner hat.

Deshalb erweitert Ubisoft Montreal das bisherige Konzept um ein neues Werkzeug, das Ihnen zur Verfügung steht: die sogenannte Brotherhood (zu deutsch: Bruderschaft). Wie bereits erwähnt ist Ezio nach dem Ende des Vorgängers bekannt wie ein bunter Hund, was ihm

ANFÜHRER DER ASSASSINEN – SO FUNKTIONIERT DIE BRUDERSCHAFT

Ezio baut im Spielverlauf von Brotherhood in Rom eine Bruderschaft der Assassinen auf. Was Sie dabei tun müssen, verraten wir hier:

Rekrutieren: Sie wählen aus, wer Rekrut werden darf und wer nicht. Wie das System allerdings genau funktioniert, verraten die Entwickler nicht.

Lehren und Ausrüsten: Wie schlagkräftig Ihre Helfer sind, liegt in Ihren Händen. Sie besorgen das Equipment und kümmern sich um die Ausbildung.

Befehligen: Die Assassinen sind stets um Sie herum und erwarten Ihren Befehl. Jedoch können die Kerle auch sterben, was Sie natürlich vermeiden sollten.



EZIO
Ezio ist in **Assassin's Creed: Brotherhood** eine Legende. Er wird zum weisen, kampferprobten Führer der Assassinen.

VERSTECKTE HELFER
Wenn Sie die Assassinen-Bruderschaft ausbauen, dürfen Sie auf die Hilfe der neu ausgebildeten Meuchelmörder zählen.

Praktisch – aber bekannt
Der Einsatz der Assassinen erinnert an die Diebe und Söldner aus **Assassin's Creed 2**. Statt sich selbst die Hände schmutzig zu machen, schicken Sie Ihre untergebenen Assassinen gegen ein Ziel. Das erleichtert Ihnen das Leben, da Sie weniger Hindernisse beseitigen müssen oder weil das Attentat die Wachen in einem Gebiet ablenkt, sodass Sie unbemerkt weiterkommen.

etliche Bewunderer bringt. Diese dürfen Sie im Spielverlauf zu einer Assassinen-Bruderschaft organisieren und dann für Ihre Zwecke nutzen. Wenn Sie zu Beginn von **Brotherhood** in Rom ankommen, gibt es dort schon Widerstand gegen Borgia und dessen Machenschaften, allerdings handelt es sich bei den Querulanten immer nur um einzelne Personen oder kleine Splittergruppen, denen Führung fehlt. Diese zu unterstützen und vor allem zu einen, das stellt eines der ersten wichtigen Ziele dar. Wie immer in **Assassin's Creed** erfüllen Sie dafür etliche Missionen und schalten dadurch nach und nach die neuen Funktionen frei.

Sobald Sie dann so weit sind, dass Sie die Assassinen-Bruderschaft aus der Taufe gehoben haben, eröffnet Ihnen **Brotherhood** seine rudimentären Strategieelemente. Da Ezio der Anführer der versteckten Meuchler ist, dürfen Sie ab sofort neue Rekruten anheuern, kümmern sich um die Ausbildung Ihrer Leute, beschaffen Ausrüstung – kurzum, Sie müssen dafür sorgen, dass Ihre Truppe auch schlagkräftig ist. Als Belohnung für die Mühen dürfen Sie die Kollegen dann aber auch für Ihre Zwecke und Missionen benutzen und sie auf Ziele ansetzen oder als Unterstützung im Kampf anfordern (siehe Kasten links unten).

Doch abgesehen davon, dass Sie nun andere Assassinen im Kampf als Rückendeckung dabeihaben, wenn Sie wollen, überarbeiten die Entwickler das Kampfsystem in **Brotherhood** grundlegend. Erinnern Sie sich zurück: In **Assassin's Creed** reichte es im Grunde aus, während der Auseinandersetzungen den richtigen Zeitpunkt abzuwarten, um dann den Konter-Knopf zu drücken. Dann wirbelte Altair passend zur Bewegung seines Widersachers herum und brachte den anderen Kerl mit einem Schwertstreich um die Ecke. So kam nie das Gefühl auf, wirklich actionreiche Kämpfe zu bestreiten.

In **Assassin's Creed 2** versuchte Ubisoft Montreal bereits ein wenig nachzusteuern. Nun gab es mehr unterschiedliche Gegnertypen: flinke Gegner, die auch mal auswichen, oder aber so starke Gegner, dass Sie deren Attacken nicht abblocken und somit kontern konnten. Doch das vermeintlich neue System entpuppte sich trotzdem in den meisten Kämpfen als genauso unspannend. Denn nach wie vor ließen sich die meisten Angriffe einfach auffangen und umkehren.

Für **Brotherhood** haben die Entwickler das Kampfsystem von Grund auf überarbeitet, so Plourde. Den Design-Ansatz erklärt er im Gespräch: „Wir wollten einerseits Dinge behalten, welche die Spieler an **Assassin's Creed 2** mochten, beispielsweise die Konter-Attacken. Anstatt deren Stärke zu verringern, wollten wir die Leute die Initiative in den Gefechten ergreifen lassen, um so auch aggressivere Spieler zu belohnen.“ In der Praxis sieht



FLINK | Die Charaktere im Mehrspielermodus sind alle gleich geschickt im Free-Running, was für jede Menge Spaß sorgt.

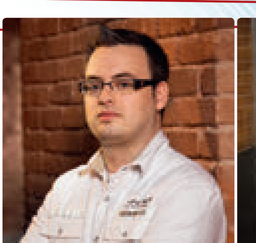


STILLER BEOBACHTER | Wenn Sie zu langsam sind, kann es passieren, dass im Multiplayer ein anderer Mitspieler Ihr Opfer beseitigt.

INTERVIEW MIT **VINCENT PONTBRIAND** UND **PATRICK PLOURDE**

„Alles, was im Vorgänger funktioniert hat, übernehmen wir.“

PC Games: Warum nennt ihr das Spiel **Assassin's Creed: Brotherhood** und nicht **Assassin's Creed 3**?
Pontbriand: „Wir haben uns entschieden, das Spiel **Brotherhood** zu nennen, da es die Fortführung von Ezios Geschichte ist. Und dieser formt in Rom ja eine Bruderschaft der Assassinen, das ist der Hintergedanke des Titels. Was den Titel **Assassin's Creed 3** betrifft, den heben wir uns für künftige Spiele auf, die dann auch ein komplett neues Setting und unbekannte Charaktere umfassen. Es könnte ja sein, dass **Assassin's Creed** eines Tages auf dem Mond spielt, das würde dann die Drei tragen.“
PC Games: Ihr nutzt Rom als Schauplatz. Gab es dabei irgendwelche Probleme mit der Stadtverwaltung oder dem Vatikan, als ihr vor Ort wart, um Fotos zu schießen?
Pontbriand: „Nein, im Gegenteil, wir hatten ziemliches Glück. Wir haben eine italienischen Fremdenführerin angeheuert, die einen Bekannten hatte, der uns zum Beispiel in den Vatikan bringen konnte. Da mussten wir also nicht mal mit den anderen Touristen anstehen, sondern konnten einfach in die Sixtinische Kapelle marschieren und Bilder machen. Leider hatten wir aber keinen Zugang zu den Kellergewölben oder so. Aber wir sind uns sicher, dass es dort spannende Dinge gibt.“
PC Games: Ihr sagt ja, dass Rom den Hauptschauplatz von **Brotherhood** darstellt. Welche anderen Gebiete dürfen wir dann also noch erwarten?
Plourde: „Ja, es gibt noch ein paar andere Orte im Spiel, aber Rom ist tatsächlich der Hauptschauplatz der Geschichte. Die Stadt ist groß genug und der Spieler wird sie Bezirk für Bezirk erforschen müssen, um alles zu sehen, was Rom zu bieten hat. Die Stadt wird sich zudem verändern, wenn der Spieler im Spielverlauf entsprechend handelt. Welche anderen Schauplätze wir in der Hinterhand haben, verraten wir aber heute noch nicht.“
PC Games: Ihr überarbeitet das Kampfsystem grundlegend. Haltet ihr dann an denselben Gegnertypen fest wie im Vorgänger oder kommen da auch neue hinzu?
Plourde: „Unsere Philosophie ist: Alles, was im alten Spiel funktioniert hat, übernehmen wir. Es wird also wieder die bekannten Gegnertypen geben, aber auch neue. Schon allein deshalb, weil der Spieler nun vom Pferd aus kämpfen kann, darf man weitere Kontrahenten erwarten.“




Patrick Plourde (links) ist leitender Designer bei Ubisoft Montreal. Vincent Pontbriand (rechts) ist Produzent bei Ubisoft Montreal.

PC Games: Bisher erschien die PC-Version von **Assassin's Creed** immer einige Monate nach den Konsolenversionen. Müssen wir das auch für **Brotherhood** befürchten?
Pontbriand: „Nein, keine Sorge. Im Moment ist unser Plan, alle Versionen von **Assassin's Creed: Brotherhood** gleichzeitig auf den Markt zu bringen.“
PC Games: Und wann ist das? Wie weit seid ihr mit der Entwicklung?
Pontbriand: „Gute Frage. Wir wollen das Spiel, wenn alles glatt läuft, gegen Jahresende veröffentlichen, also noch vor Weihnachten.“

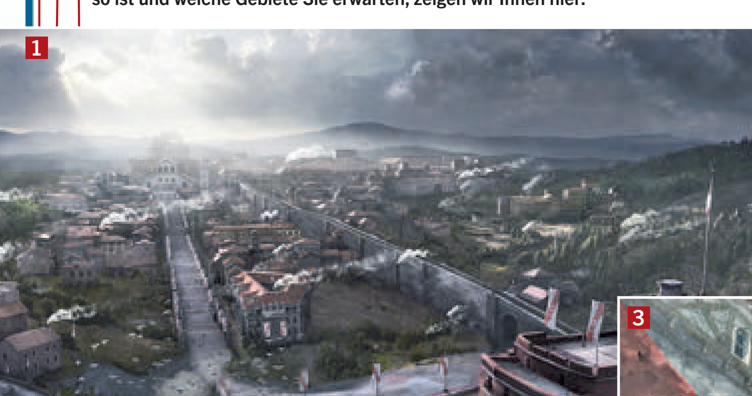
das dann angeblich so aus: Wenn Sie einer Gruppe von Kontrahenten gegenüberstehen, haben Sie die Möglichkeit, Angriffe zu kombinieren. Solange Sie dabei einen bestimmten Rhythmus erreichen und halten, schnetzelt sich Ezio in Rage, sodass Sie dann Gegner mit nur einem Schlag aus dem Weg räumen. Auf diese Weise räumen Sie auch größere Widersacher-Gruppen ohne Probleme schnell aus dem Weg. Falls Sie während solch einer Kombo-Attacke unterbrochen werden – etwa durch einen feindlichen Angriff oder Konter –, steht Ihnen natürlich auch noch die Konter-Möglichkeit offen. Diese werfen die Entwickler nicht gänzlich über Bord. „Wir wollen weg von dem Gefühl, dass der Spieler immer nur gegen einen Gegner gleichzeitig kämpft. Stattdessen versuchen wir, den Leuten zu vermitteln, dass sie im Kampf einerseits von allen Seiten verwundbar sind, sie aber auf der anderen Seite zum Beispiel eine Aktion jederzeit abbrechen und so auf einen Gegner in ihrem Rücken reagieren können", meint Plourde.

Das neue Kampfsystem soll so schneller und reaktionsfreudiger sein als bisher, denn Sie können Ihr Ziel jederzeit wechseln, wenn es die Situation erfordert. Sobald Sie die Geschwindigkeit der jeweiligen Auseinandersetzung heraushaben und die Reaktionen der Gegner vorhersehen können, sollen die Kämpfe vor allem aggressive Gegner belohnen, statt den Spieler mit den Konter-Attacken in die Defensive zu locken, wie es bisher der Fall war. Es geht also nicht mehr nur darum, im richtigen Moment eine bestimmte Taste zu drücken und vorher abzuwarten. Dass die Entwickler außerdem auch wieder verschiedene Gegnertypen einplanen wie im Vorgänger, soll für weiteren taktischen Tiefgang sorgen.

Der neue Schauplatz von Ezios Kampf für Gerechtigkeit, den Ubisoft Montreal für **Assassin's Creed: Brotherhood** möglichst authentisch nachbauen will, ist Rom. Die italienische Hauptstadt und Sitz des Vatikans soll das größte Gebiet werden, das die Entwickler bisher für die Reihe nachgebaut haben. „Vor zwei Jahren waren wir in Italien und besuchten Rom, Florenz und Venedig, um Referenzfotos zu machen. Und um ehrlich zu sein, als wir Rom sahen, dachten wir: ‚Verdammt, das ist viel zu groß! Das können wir niemals im Spiel umsetzen.' Deshalb haben wir seinerzeit entschieden, **Assassin's Creed 2** in Venedig, Florenz und der Toskana spielen zu lassen", gibt Pontbriand zu. Deswegen soll es nun neben Rom aber auch nur wenige weitere Orte geben, denn die Metropole selbst unterteilt sich schon in fünf riesige Viertel (siehe Kasten links unten). Die Familienvilla in Monteriggioni fällt demnach aber auch dem Rotstift zum Opfer. Trotzdem wird **Brotherhood** einen wirtschaftlichen Aspekt bieten. In **Assassin's Creed 2** durften Sie nach und nach den kleinen Ort Monteriggioni aus-

AUTHENTISCH – ROM IM SPIEL

Die Entwickler konzentrieren sich auf einen Ort statt auf viele Städte. Wieso das so ist und welche Gebiete Sie erwarten, zeigen wir Ihnen hier:





Das virtuelle Rom entspricht dem Rom um etwa 1500, also der Zeit, in der die Stadt langsam in der Renaissance ankam – etwas, das Sie im Spielverlauf miterleben und mitgestalten. Die Programmierer unterteilen die Metropole in fünf Bezirke, zusammen ergeben diese die bisher größte aller Städte, die in der **Assassin's Creed**-Reihe vorkamen:

Vatikan 1
Das Zentrum der Macht ist gleichzeitig einer der Schlüsselorte des Spiels. Da hier die Familie Borgia ihren Sitz hat, sollten Sie mit viel Gegenwehr rechnen.

Antique 2
Hier fassen die Entwickler die bekannten Bauwerke Roms zusammen, darunter das Kolosseum. Solche Sehenswürdigkeiten beherbergen übrigens auch wieder geheime Katakomben wie im Vorgänger.

Stadtmitte 3
Der innere Bereich ist belebt und das Zentrum Roms. Hier erwarten Sie viele Möglichkeiten des Free-Runnings.

Tiber 4
Das Gebiet rund um den Fluss Tiber

Umland
Die äußeren Areale sind ländlich angehaucht und vergleichbar mit dem Königreich in den Vorgängern.



bauen, was Ihnen mehr Geld brachte. In **Brotherhood** steigen Sie voll und ganz in das Geschäftsleben Roms ein. Pontbriand stellt in Aussicht, dass man zum Beispiel Geschäfte kaufen und ausbauen oder auch Banken eröffnen kann. Darüber verdient sich Ezio dann das nötige Kleingeld, um seine Assassinen-Brüder auszurüsten, aber auch um sich selbst Equipment zu besorgen. Außerdem soll es am Ende so sein, dass sich Taschendiebstahl immer mehr lohnt, je mehr Geschäfte Sie eröffnen. Denn durch die angekurbelte Wirtschaft verdient die Bevölkerung mehr Asche, die sie dann mit sich herumschleppt.

Mit dem Ausblick auf Rom endet die Präsentation des Einzelspielervergnügens und die Entwickler wechseln zum Multiplayer. Denn mit **Brotherhood** erfüllt Ubisoft Montreal endlich einen lang gehegten Wunsch vieler Spieler und erweitert das **Assassin's Creed**-Universum um spaßige Mehrspieler-Schlachten. Dafür ändert sich die Sicht der Erzählung, denn statt aufseiten der Assassinen arbeiten Sie dort für die Organisation Abstergo – also die Kerle, die den Animus erfunden und für die Zwecke der Templer genutzt haben. Abstergo möchte eine Armee aufbauen, mit der es die Assassinen zerschlagen kann. Um dieses Ziel zu erreichen, schicken die Verantwortlichen ihre Rekruten in den Animus, wo sie die Fähigkeiten ihrer Meuchelmörder-Widersacher erlernen sollen. Sie wiederum verkörpern mit Ihrem Charakter im Mehrspielermodus einen solchen Rekruten, der sich die gesamte Zeit im virtuellen Trainingsprogramm befindet. So viel zur Hintergrundgeschichte, die letztlich nur als grober Rahmen für actionreiche Spielmodi dient.

Wie viele Varianten es letztlich ins Spiel schaffen, verraten die Entwickler bisher nicht, sondern stellen nur einen Modus vor, genannt „Wanted" (siehe Kasten rechts unten). Die Frage nach einem möglichen Koop-Modus, der in **Brotherhood** vor allem wegen der namensgebenden Assassinen-Bruderschaft möglich und sicherlich spannend wäre, lässt Ubisoft offen, dementiert ihn aber auch nicht. Bei allen Spielmodi möchten die Entwickler an den Grundfesten des **Assassin's Creed**-Spielverlaufs festhalten. Entsprechend dürfen Sie sich auf spannende Free-Running-Passagen, spektakuläre Kämpfe und Attentate und eine vollkommen freie Spielwelt einstellen. Die NPCs auf den Karten sollen genau wie im Einzelspielermodus eine wichtige Rolle spielen, damit Sie mit Ihrem Charakter untertauchen können. Deshalb gibt es auch etliche unterschiedliche „Klassen". Wir bekommen vor Ort nur vier gezeigt, die bereits offiziell sind: die Courtesan (zu deutsch: Dirne), den Prowler (zu deutsch: Herumtreiber), den Executioner (zu deutsch: Henker) und den Doctor. In einem Trailer tauchen jedoch noch ein Barbier, ein Harlekin, ein Priester

SO SPIELT SICH DER WANTED-MODUS

Bisher haben die Entwickler nur einen Mehrspielermodus namens Wanted bekannt gegeben. Wir erklären Ihnen hier, wie das Katz-und-Maus-Spiel funktioniert.

Sobald Sie einem Spiel beitreten, bekommen Sie einen der sieben anderen Mitspieler als Ziel eines Attentats zugewiesen und werden gleichzeitig einem anderen als Opfer zugeteilt. Hier ein Beispiel: Der Doctor **1** soll in dieser Partie den Executioner **2** um die Ecke bringen. Letztgenannten jagt gleichzeitig auch der Nobleman **3**. Der Executioner **2** wiederum jagt den Prowler **4**, der selbst auf der Jagd nach der schönen Courtesan **5** ist. Ob gleich zwei Jäger hinter einer Zielperson her sind wie in diesem Beispiel, hängt davon ab, wie hoch in der Rangliste diese steht. Wenn Sie also die meisten Punkte gesammelt haben und auf dem ersten Platz stehen, weist das Spiel Sie mehreren Assassinen als Ziel zu, um Sie mehr unter Druck zu setzen. Punkte bekommen Sie letztlich für jede erfolgreiche Flucht und jedes geglückte Attentat. Jedoch nehmen die Zähler zu, je lautloser Sie dabei vorgehen. Wenn Sie also vollkommen untergetaucht langsam an Ihr Opfer herankommen und es hinterrücks erstechen, bekommen Sie allerlei Bonuspunkte. Schießen Sie Ihren Gegner jedoch einfach über den Haufen, dann bekommen Sie die niedrigste Belohnung. Falls Sie entdeckt werden und Ihr Opfer flüchtet, bekommen Sie nach einer gewissen Wartezeit ein neues Ziel zugewiesen.

Auf der Flucht helfen Ihnen sogenannte Chasebreaker, Ihrem Verfolger zu entkommen. Das sind zum Beispiele Tore oder Fallgitter, die hinter Ihnen zufallen, sodass Ihr Jäger sich spontan einen neuen Weg suchen muss. Dann haben Sie Zeit, unterzutauchen und ihn so abzuschütteln.









Cesare Borgia
Der Sohn von Ezios Gegner Roberto Borgia entwickelt sich im Spielverlauf zur wahren Nemesis. Er ist jung, ein guter Kämpfer und somit eine größere Gefahr als alle Schurken zuvor.

sowie der sogenannte Nobleman und Hunter auf. Welche der Figuren es am Ende ins fertige Spiel schaffen, bleibt jedoch offen.

Die Klassen spielen sich nicht unterschiedlich, sondern sehen nur anders aus. Das ist nötig, damit Sie auf den Karten leichter untertauchen können, denn die NPCs in den Gebieten bekommen dieselben Visagen verpasst. In der Praxis funktioniert das tatsächlich wunderbar. Nach einer kurzen Einführung dürfen wir selbst Hand anlegen und den Wanted-Modus anspielen: Wir starten auf der Karte als Doctor. Sobald wir im Spiel sind, bekommen wir einen der sieben weiteren Mitspieler als Ziel zugewiesen, diesen sollen wir eliminieren. Ein Radar, das unter unserer Spielfigur angezeigt wird, verrät uns, wo sich unser Opfer befindet und wie weit es entfernt ist. Nun ist unsere Aufgabe an sich leicht, denn wir müssen lediglich unbemerkt an den armen Kerl herankommen und ihn ausknipsen. Für jedes geglückte Attentat bekommen wir Punkte. Je lautloser wir dabei vorgehen, desto höher fallen die Zähler aus, die nötig sind, um in der Rangliste der Partie aufzusteigen. Die Werkzeuge, die uns für unsere blutige Aufgabe zur Verfügung stehen, unterscheiden sich nicht von denen, die man von Ezio kennt. Die versteckten Klingen schnellen auf Knopfdruck unbarmherzig von unseren Handgelenken hervor, wenn wir nahe genug an der Zielperson dran sind. Dazu kommen Spezialfähigkeiten, die sich nach Gebrauch erst wieder aufladen müssen. Für die Entfernung steht dann zum Beispiel die in **Assassin's Creed 2** eingeführte Pistole zur Verfügung. Aber es gibt auch defensive Helfer, die es uns leichter machen sollen, unserem eigenen Jäger – der uns als Ziel zugewiesen bekommen hat – zu entkommen. Diese Fähigkeiten entwickeln Sie im Verlauf der Spielzeit beziehungsweise schalten neue frei. Je nachdem, welche Ihnen dann am besten gefallen, dürfen Sie diese in Skill-Sets zusammenfassen, aus denen Sie vor Start einer Mehrspieler-Partie auswählen, denn auf mehr als drei

INTERVIEW MIT **STÉPHANE BAUDET**
PRODUCER BEI UBISOFT

„Multiplayer ist eine große Herausforderung für uns."

PC Games: Ein Mehrspielermodus ist etwas völlig Neues für die **Assassin's Creed**-Reihe. Wie seid ihr darauf gekommen, einen solchen umzusetzen?
Baudet: „Immer mehr Leute verlangen nach einem Multiplayer-Modus. Und da die **Assassin's Creed**-Reihe bisher aufgrund des viel gelobten Einzelspielerparts sehr gut ankam, wollten wir nun auch versuchen, diese Beliebtheit auf den Mehrspielermodus auszuweiten, was natürlich eine große Herausforderung für uns ist, da die Ansprüche der Spieler entsprechend hoch sind."
PC Games: Die Ansprüche im Mehrspieler zu erfüllen, dürfte aber doch für ein Spielkonzept wie das von **Assassin's Creed** nicht so leicht sein, oder?
Baudet: „Das stimmt, deshalb bleibt der Mehrspielermodus den Werten der Reihe treu. Den Spieler erwarten enorme Freiheiten, soziale Interaktionen – etwa mit den Passanten in den Levels – Free-Running, Attentate und all solche Dinge. Das Einzige, was den Multiplayer-Modus letztlich vom Einzelspielerpart unterscheidet, ist die Tatsache, dass der Spieler keine KI-Opfer mehr beseitigt, sondern andere Spieler, die ähnliche Fähigkeiten im Umgang mit der Spielfigur haben wie man selbst. Genau das macht es ja so spannend."
PC Games: Die Charaktere im Spiel haben ja diverse Fähigkeiten, abgesehen von den versteckten Klingen. Kannst du uns da ein paar Beispiele nennen?
Baudet: „Freiheit war schon immer ein starkes Element in der **Assassin's Creed**-Reihe, deshalb wollen wir den Spielern im Mehrspielermodus auch die Freiheit geben, so zu spielen, wie sie möchten. Dafür geben wir ihnen etliche Fähigkeiten an die Hand, aus denen sie wählen können, je nach eigener Spielweise oder Situation. Da gibt es Dinge wie eine Rauchbombe und die versteckte Pistole, die man beide schon kennt. Aber es gibt auch Skills, etwa eine Verkleidungsfähigkeit, mit der man seinen Charakter kurzfristig anders aussehen lässt oder einen Morph-Skill, sodass die Passanten um einen herum plötzlich aussehen wie man selbst. So findet einen der Gegner nicht so leicht."



VERSTECKT | Die Spritzen des Doctor funktionieren wie die versteckten Klingen Ezios – teuflische Waffen!



UNAUFMERKSAM | Wenn Sie ein Gegner übersieht, klappt ein Attentat am einfachsten. So einen Sturz überlebt keiner.

Fähigkeiten kann Ihr Charakter im Spiel nicht zurückgreifen.

Als wir aber irgendwann trotz geschickten Ausspielens unserer Talente von unserem Jäger entdeckt werden, ist das Spiel noch nicht vorbei, denn auch die Flucht setzt **Brotherhood** im Multiplayer tadellos in Szene. Sobald also unser potenzieller Mörder in der Nähe ist, rät uns eine Anzeige, dass wir uns vom Acker machen sollten – hier kommt das Free-Running ins Spiel. Wie im Einzelspielermodus hetzen wir also durch die Levels, über Dächer, an Wänden hoch und so weiter. Die Karten sind extra für den Mehrspielermodus kleiner entworfen als die Städte, in denen Ezio unterwegs ist. Außerdem verteilen die Entwickler sogenannte Chasebreakers in den Gebieten. Das sind zum Beispiel Tore oder Falltüren, die automatisch hinter uns den Weg versperren, wenn wir hindurchrennen, damit unser Verfolger sich einen anderen Weg suchen muss. Karren mit Heu, Menschengruppen oder Bänke, auf die wir uns setzen können, helfen dann unterzutauchen, wenn wir uns außerhalb des Sichtfeldes unseres Attentäters befinden – eben auch wie im Einzelspielermodus. Die Karten, auf denen die Mehrspielerpartien stattfinden, basieren im Prinzip auf denen aus dem Einzelspielermodus, sei es aus **Brotherhood** oder seinem Vorgänger. Die Entwickler nennen Florenz, San Donato und Rom als Beispiele, es sollen aber etliche mehr zur Wahl stehen.

Technisch basiert Assassin's Creed: Brotherhood auf derselben Engine wie sein Vorgänger. Entsprechend gut, aber nicht bahnbrechend sieht der dritte Teil der Reihe aus. Nicht verwunderlich, bei der hohen Arbeitsgeschwindigkeit, die Ubisoft Montreal gerade für **Assassin's Creed** an den Tag legt – immerhin ist **Assassin's Creed 2** erst im März für den PC erschienen. Solch eine Veröffentlichung Monate nach den Konsolenfassungen droht für Ezios neues Abenteuer **Brotherhood** im Moment wohl nicht. Pontbriand verspricht, dass Ubisoft im Moment plant, die PC-Fassung zeitgleich mit den Konsolenversionen an Weihnachten zu veröffentlichen. Wir hoffen, er hält sein Versprechen auch. ❑

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber



Etwas skeptisch war ich ja schon, als ich hörte, dass Ubisoft so früh nach **Assassin's Creed 2** einen Nachfolger herausbringen möchte. Doch das, was die Entwickler in Paris vom Einzelspielermodus erzählt haben, klingt wirklich gut. Endlich überarbeiten sie das Kampfsystem, sodass es nicht mehr nur langweilige Warterei bedeutet. Gesehen haben wir davon zwar nichts, doch das neue System klingt zumindest interessant. Ein wenig Sorgen mache ich mir dagegen wegen der Bruderschaft der Assassinen, denn dieses Spielelement könnte das Gameplay vielleicht etwas verwässern, da man dann lieber arbeiten lässt, als selbst zu meucheln. Aber abwarten. Wirklich grandios ist dagegen der Multiplayer. Die zwei Runden, die wir vor Ort anspielen durften, machten wirklich unglaublich viel Spaß. Der Spielverlauf ist schnell und die Schadenfreude groß, wenn man sein Opfer letztlich erledigt und den verärgerten Schrei von der anderen Raumseite vernommen hat. Nun hoffe ich nur, dass Ubisoft sein Versprechen hält und **Brotherhood** tatsächlich zeitgleich mit den Konsolenversionen veröffentlicht.

GENRE: Action-Adventure
ENTWICKLER: Ubisoft Montreal
ANBIETER: Ubisoft
TERMIN: 4. Quartal 2010

UNENTDECKT BLEIBEN IM MEHRSPIELERMODUS

Genau wie im Einzelspielerpart ist es auch im Multiplayer wichtig, dass Sie von Ihren Gegnern nicht so leicht erkannt werden. Deshalb stehen verschiedene Charaktere zur Wahl.



HÄTTEN SIE ES ERKANNT? | Alle vier Charaktermodelle sind in dieser Szene versteckt.



Die Charaktere im Mehrspielermodus unterscheiden sich nur optisch voneinander. Spielerisch geben sie sich alle gleich. Die verschiedenen Looks sind aber enorm wichtig, um auf den Karten unterzutauchen.

Die verfügbaren Charaktere wandeln auf den Karten auch als computergesteuerte Typen umher. Deshalb haben die Entwickler viele verschiedene Outfits entworfen. Vier von diesen Figuren sind uns bereits bekannt, nämlich Courtesan, Prowler, Executioner und Doctor. Weitere mögliche sind der Barbier, der Priester, der Nobleman, der Harlekin und noch einige weitere. Welche es am Ende ins Spiel schaffen, lassen die Entwickler offen.

Da es so viele unterschiedliche Charaktere auf den Karten gibt und nur acht von den Figuren von menschlichen Spielern gesteuert werden – und somit für das Spiel wichtig sind –, erkennt man seine Gegner nicht so leicht beziehungsweise kann, wenn nötig, leicht untertauchen (siehe Screenshot). So transportieren die Entwickler das typische Katz-und-Maus-Spiel eines **Assassin's Creed**-Titels wunderbar in den Mehrspielermodus.



KÄMPFERNATUR | Protagonist Gray wehrt sich mit Händen und Füßen gegen seine Widersacher – und mit Waffen!

Bulletstorm

Von: Christoph Schuster

Paradox: Ein Sturm zieht auf und sorgt für heitere Aussichten.

Wann immer eine News-Meldung zum frisch angekündigten Actionkracher **Bulletstorm** im Internet die Runde macht, bekommt der Leser bereits in der Überschrift Adjektive wie „blutig", „heftig" und „ultra-brutal" um die Ohren gehauen. Typisch für reißerische Pressemeldungen, gewinnt man dadurch doch schnell die Aufmerksamkeit der Masse auf einen Titel, der ausnahmsweise mal keine ausgelutschte, innovationsarme Fortsetzung ist. Das ärgert Spielekritiker wie uns, da das neue Werk des polnischen Entwicklers People Can Fly mit hoher Wahrscheinlichkeit mehr zu bieten hat als reine Gewalt.

Allerdings machen es einem die Entwickler nicht gerade einfach, in ihrem neuen Projekt mehr als eine stumpfe Gewaltorgie zu sehen. Begeistert erzählen sie von der „kreativen Körperverletzung". Klingt unheimlich martialisch, verspricht aber eigentlich nur flotten Spielspaß, denn es bedeutet: Wer Gegner in **Bulletstorm** hirnlos über den Haufen ballert, den straft der Titel mit einer niedrigen Bewertung ab.

Das dürfte Ihnen als Spieler kaum genügen, denn diese Punkte, die es für jede Aktion gibt, bilden nicht nur Ihren Highscore, sondern schalten zudem neue Fähigkeiten frei. Der Weg zu guten Bewertungen führt dabei über sogenannte Skill-Shots. Deren simpelste Version wären Kopftreffer, die zumindest 50 Zähler bringen. Anspruchsvoller und wohl der Albtraum eines jeden Mannes: der Gnaden-Bonus. Nach einem Treffer dorthin, wo es besonders weh tut, sackt Ihr Gegenüber nämlich in die Knie. Die Erlösung des Leidenden bringt 100 Punkte.

Im fertigen Spiel sollen über 100 verschiedene dieser Skill-Shots für ausreichend Abwechslung sorgen. Außerdem versprachen uns die Köpfe hinter **Bulletstorm**, zusätzlich auch ungewöhnlichere Waffensysteme ins Spiel zu packen.



KAWUMM! | Die Flail-Gun lässt sich als klassischer Granatwerfer nutzen, verfügt aber auch über einen Zeitzünder.

MUSKELPAKETE | Die Figurenmodelle mit ihren dicken Rüstungen und Waffen wecken sofort Erinnerungen an Epics **Unreal**-Titel.

INDY, BIST DU ES? | Auf Wunsch wirbelt Held Gray Feinde mit seiner Energiepeitsche durch die Luft.

GEFRÄSSIG | Killerpflanzen attackieren nicht nur Sie, sondern auch Ihre Gegner – nutzen Sie das aus!

Um den Variantenreichtum zu vergrößern, lässt sich jede Bleispritze und jede Fähigkeit aufwerten. Dazu benötigen Sie die Punkte, die Sie vorher durch Skill-Shots angesammelt haben. Für das Standardgewehr, genannt PMC (Peace Maker Carbine), steht beispielsweise das Upgrade „Overcharge" zur Verfügung. Damit lässt sich der „Friedensstifter" überhitzen und feuert in der Folge Dutzende Geschosse auf einmal ab.

Dieses Kaliber gegen Standard-Feinde zu richten, käme natürlich dem sprichwörtlichen Mit-Kanonen-auf-Spatzen-Schießen gleich. Bossgegner jedoch besitzen meist kleine Schwachstellen, die sie gut schützen. Dem Spieler bleibt dadurch oft nur wenig Zeit, um effektiv Schaden anzurichten. Wer dann im richtigen Moment und an der richtigen Stelle einen Overcharge zündet, punktet ordentlich.

Dass Schusswechsel eine Schlüsselrolle in einem Ego-Shooter einnehmen, dürfte niemanden überraschen. **Bulletstorm** bietet allerdings noch mehr als das. So dürfen Sie in bester Bolzplatz-Manier in Feinde hineingrätschen und sie damit von den Beinen holen. Außerdem verteilen Sie Fußtritte, die sich formidabel mit der Spielumgebung kombinieren lassen. Wer Gegner beispielsweise mit einem gezielten Tritt in eine Ansammlung von Kakteen befördert, bekommt den „Bad Touch"-Bonus. An anderer Stelle können Sie in der Rolle des Protagonisten Gray gegen einen Karren treten, der daraufhin physikalisch korrekt einen Hang hinabrollt und ein halbes Dutzend Feinde unter sich begräbt. Na, das klingt doch highscoreverdächtig!

Neben der Beinarbeit packte People Can Fly eine weitere Kampffähigkeit mit ins Spiel, die dezent an einen gewissen Schlapphutträger erinnert. Wie Indiana Jones zu seinen besten Zeiten schwingt **Bulletstorm**-Held Gray nämlich eine Peitsche. In der Grundversion ermöglicht das Teil typische Angriffsmuster, also Gegner heranziehen, schlagen oder wegschleudern.

Wie für das restliche Gefechtsarsenal stehen aber zusätzlich Upgrades bereit. So knallt der Peitscharm dank der „Thumper"-Erweiterung mit Wucht auf den Boden und schleudert versammelte Gegnergruppen in die Luft. Da eine kurze Zeitlupe solche Momente begleitet, kann der Spieler anschließend in aller Ruhe seine Widersacher aufs Korn nehmen.

Während der angesprochenen Zeitlupen-Momente lässt sich hervorragend die Grafik begutachten. Wer über etwas Hintergrundwissen verfügt, erkennt hierbei vermutlich sofort: Von der Waffengestaltung über das Gegnerdesign bis hin zum muskelbepackten Macho-Helden tragen viele Elemente die Handschrift des extrem erfolgreichen **Unreal**-Schöpfers Epic Games. Klar, denn von genau dieser Kultschmiede wurde das **Bulletstorm**-Studio People Can Fly

CONQUEST OF PARADISE – DIE HINTERGRUNDGESCHICHTE VON BULLETSTORM

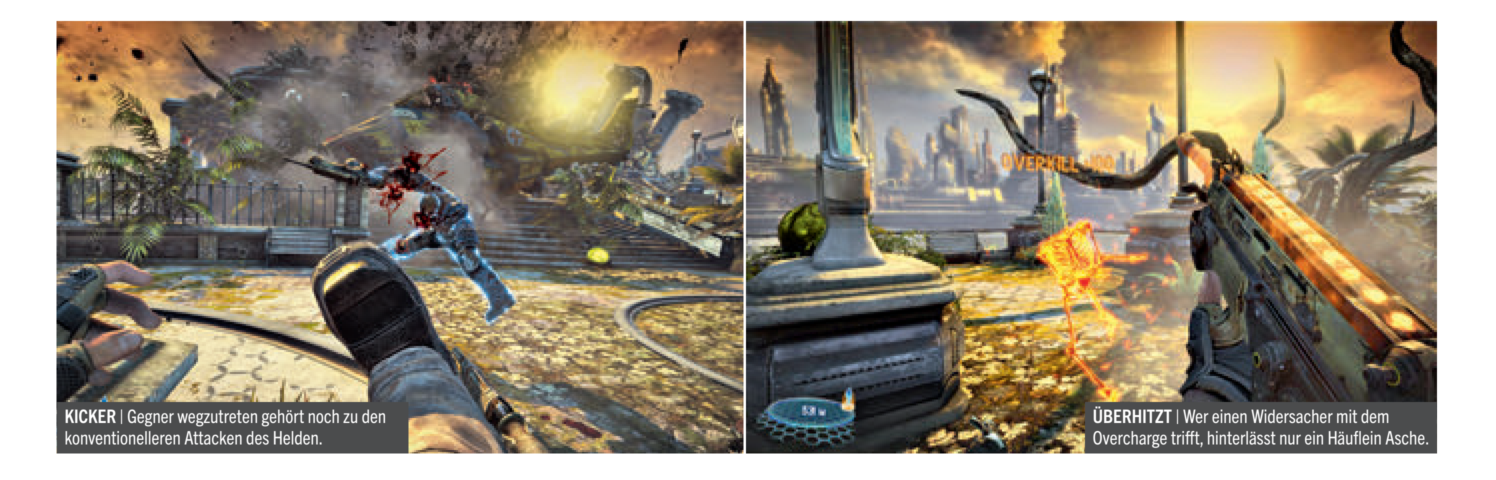


Shooter-Entwickler zählen in der Regel nicht zu den kreativsten Geschichtenerzählern. Deshalb haben sich People Can Fly den Comic-Autor Rick Remender mit ins Boot geholt, der dafür Sorge trägt, dass die Charaktere in Bulletstorm interessant und glaubwürdig ausfallen.

Wir schreiben das 26. Jahrhundert, die Konföderation der Planeten stellt eine der mächtigsten Streitkräfte der Galaxie dar. Deren charismatisches Gesicht, General Serrano, pflegt zwar ein perfektes Saubermann-Image, hinter der Fassade lauert allerdings ein klassischer Bösewicht. Ihm untersteht neben der normalen Armee die Abteilung Dead Echo, bestehend aus verdeckt agierenden Exekutionskommandos. Grayson Hunt, kurz Gray, ist nicht nur Elite-Soldat und der Protagonist von **Bulletstorm**, sondern obendrein noch Anführer eines solchen Trupps. Eines schönen Tages öffnet ihm jedoch ein Auftrag die Augen: Die Person, die auf seiner Abschussliste steht, erweist sich als nicht so „böse" wie gedacht. Gray erkennt General Serranos wahres Gesicht, verweigert den Mordbefehl und flieht verzweifelt in die Weiten des Alls.

Da er außer Kämpfen kaum etwas kann, verdingt er sich in der Folge als Raumpirat. Sein Kopfgeld steigt und er entwickelt sich einerseits zum meistgesuchten Kriminellen, andererseits zum Trunkenbold und psychischen Wrack. Die Rolle seines einzigen Freundes und oftmals der letzten Stimme der Vernunft übernimmt zu dieser Zeit der Cyborg Ishi. Manchmal kann aber selbst dieser loyale Blechkamerad seinen Captain nicht mehr zügeln. Das ist zum Beispiel der Fall, als die beiden unverhofft auf das Flaggschiff des verhassten Generals Serrano treffen. Vom Alkohol benebelt, sinnt Gray auf Rache und greift an. Sein kleiner Raumgleiter sieht gegen den massiven Zerstörer natürlich kein Land und wird abgeschossen. Mit mehr Glück als Verstand kracht der Piratenflieger jedoch ins Triebwerk des Schlachtschiffs, woraufhin beide abstürzen.

Diesen Prolog verfolgen Sie übrigens nicht als 20-minütige Zwischensequenz, sondern aktiv aus der Ego-Perspektive. So richtig legt **Bulletstorm** dennoch erst nach der unfreiwilligen Ankunft auf dem Planeten Stygia los. Grays Raumschiff bruchlandet in einer Wüste, später durchwandern Sie Dschungelgebiete mit einer reichhaltigen und extrem aggressiven Vegetation, bevor Sie schließlich das verlassene Paradies Elysium erreichen. Ähnlich wie Las Vegas oder Dubai entpuppt sich dieser imposante Ort als Spieloase für Erwachsene. Dort verbringen Sie ein Gros der Spielzeit und treffen sogar auf Mitstreiter. Mehr wollten die Entwickler zwar noch nicht verraten, doch wir wissen sicher von zumindest einer weiblichen Figur. Und keine Angst: Die Dame ist kein „dummes Blondchen", sondern eine toughe Lady und echte Hilfe im Kampf!



KICKER | Gegner wegzutreten gehört noch zu den konventionelleren Attacken des Helden.

ÜBERHITZT | Wer einen Widersacher mit dem Overcharge trifft, hinterlässt nur ein Häuflein Asche.

im August 2007 kurzerhand aufgekauft. Und da aus dem Hause Epic die bewährte Unreal-Engine 3 stammt, die unter anderem optische Leckerbissen wie **Bioshock** und **Mass Effect 2** antreibt, sind wir uns sicher, dass die Screenshots nicht trügen und auch der jüngste Familienzuwachs ein echter Augenschmaus wird. Zumal die Optik trotz aller Parallelen zu anderen Epic-Titeln fest auf eigenen Füßen steht. Insbesondere durch die außergewöhnliche Flora und Fauna erreichen die Grafiker von People Can Fly für **Bulletstorm** einen ganz individuellen Look.

Widmen wir uns zu guter Letzt dem Mehrspieler-Part. Da Protagonist Gray, wie im Story-Kasten auf der gegenüberliegenden, linken Seite beschrieben, oft in Begleitung unterwegs ist, bieten sich natürlich kooperative Spielvarianten an. Die Entwickler erteilten derlei Hoffnungen dennoch eine Abfuhr: „Ihr wollt doch schließlich nicht, dass euch jemand die Skill-Shots klaut oder irgendwie in die Quere kommt", lautete dabei eine Erklärung. Die andere: Es passe schlicht nicht zur Handlung. In einer Mission zieht Held Gray beispielsweise los, um seinen Partner, den treuen Cyborg Ishi, aus dem Magen einer gewaltigen, Fleisch fressenden Killerpflanze zu retten. Die Entwickler zitierten in ihrer Begründung diese Stelle und erläuterten: „Soll der zweite Spieler dann etwa eine halbe Stunde lang im Bauch des Monsters sitzen und eine Taste drücken, um nicht verdaut zu werden?" Das wäre in der Tat reichlich witzlos.

Wenn schon kein Koop, so soll es dafür immerhin der kompetitive Mehrspieler-Teil ordentlich krachen lassen und flotte, actionreiche Partien am Fließband liefern. Diesbezüglich haben wir kaum Zweifel, da der Name Epic Games mit der **Unreal**-Serie und dem angekündigten **Gears of War 3** wie kaum eine zweite Firma für feinste Multiplayer-Action steht.

Ob die Altmeister ihre hohen Qualitätsstandards vollständig auf die junge Truppe von People Can Fly übertragen können, das entscheidet wohl letztlich über die Qualität von **Bulletstorm**. Wir zeigen uns jedoch zuversichtlich und warten eine spielbare Vorabversion ab. Die könnte es immerhin schon im Sommer zur Kölner Gamescom geben. ❑

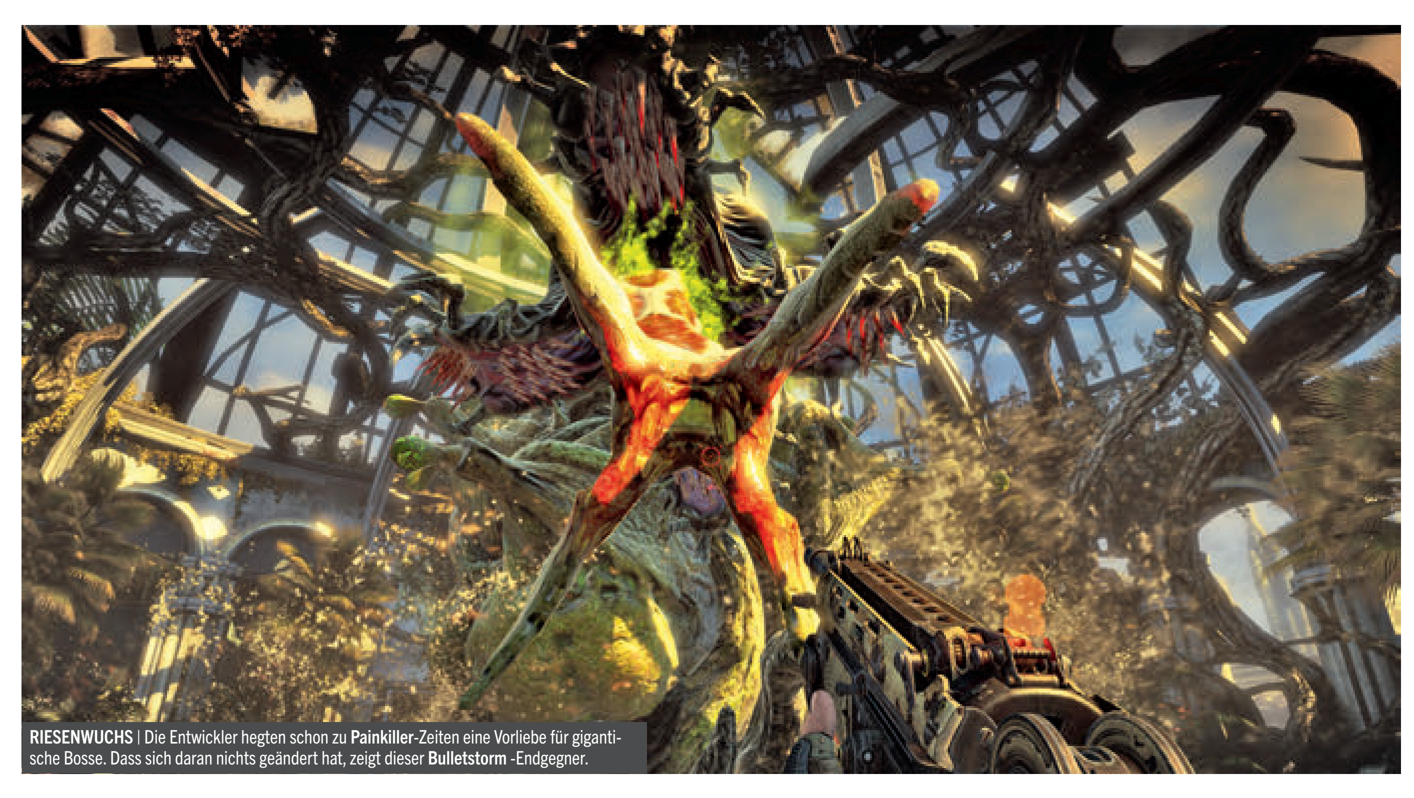
ERSTEINDRUCK

Christoph Schuster



Bulletstorm einzuschätzen fällt grundsätzlich schwer. Einerseits klingen manche Aspekte des Titels nach einer stumpfen Gewaltorgie, ähnlich wie People Can Flys Debüt **Painkiller**. Andererseits haben die Jungs enorm dazugelernt und ich vertraue auf Epic Games als starken Partner und Mentor, der für hohe Qualität steht. So könnte hier am Ende ein Garant für frische, flotte und knallharte Action entstehen.

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: People Can Fly/Epic Games
ANBIETER: Electronic Arts
TERMIN: 2011



RIESENWUCHS | Die Entwickler hegten schon zu **Painkiller**-Zeiten eine Vorliebe für gigantische Bosse. Dass sich daran nichts geändert hat, zeigt dieser **Bulletstorm** -Endgegner.



GEFANGEN | Per Lasso-Kanone ziehen Kopfgeldjäger ihre kampfunfähigen Feinde zu sich heran.

GESCHMEIDIG | In Nahkämpfen werden die Fechtanimationen dynamisch aufeinander abgestimmt.

Star Wars: The Old Republic

Von: Felix Schütz

Knackfrische Spieleindrücke aus Biowares erstem Online-Rollenspiel: Wir begeben uns auf die Spuren von Boba Fett!

Fans diskutieren bis heute angeregt: Wer schoss zuerst, Han Solo oder der rodianische Kopfgeldjäger Greedo? Die legendäre Cantina-Szene aus **Star Wars IV: Eine neue Hoffnung** liefert aber nicht nur Gesprächsstoff, sondern auch eine Art Blaupause für Biowares Bounty-Hunter-Klasse: Diese verschlagenen Kämpfer sind gefürchtet, bestechlich und sie leben verdammt gefährlich. Davon konnten wir uns nun auch selbst überzeugen – beim erneuten Probespielen von **The Old Republic**, Biowares erstem Online-Rollenspiel!

Bevor wir loslegen, kündigt Bioware noch eine Neuerung an: Man wird als spielbare Rasse auch die Rattataki wählen können – **Star Wars**-Fans kennen diese Humanoiden von Asajj Ventress, der jungen Rattataki-Sith aus der Animationsserie **Clone Wars**.

Statt uns gleich in die erste Quest zu stürzen, werfen wir einen kurzen Blick in das Inventar unseres Helden: Er verfügt über zehn Itemslots, – sowohl für Klassisches wie Hosen, Schuhe oder Helme als auch für **Star Wars**-typische Ausrüstung wie Implantate und Munitionsgürtel. Die Werte der Items werden automatisch mit angelegter Ausrüstung verglichen, seltene Gegenstände sind farblich kodiert und kleine Tooltipps informieren über Angriffs- und Abwehrwerte. Kurz: So übersichtliche und klassische Menüs hat Bioware bislang noch für keines seiner Spiele designt – hier macht sich die Tatsache bezahlt, dass **The Old Republic** ein reiner PC-Titel ist und Bioware die Steuerung so gänzlich für Maus und Tastatur optimieren kann.

In anderen Menüs zeigt sich jedoch, dass Bioware noch viel Arbeit vor sich hat: Die Talente-Übersicht besteht noch aus einer schmucklosen Liste und der Charakterbogen enthält derzeit kaum Infos, bis auf ein cooles Detail: Über den Statuswerten des Helden befindet sich wieder eine Gut-Böse-Anzeige, ähnlich wie in **Knights of The Old Republic**. Wie die sich spielerisch auswirkt, ist noch nicht bekannt – allerdings setzt Bioware auch mit **The Old Republic** auf große Entscheidungsfreiheit in Quests, sodass man also hoffen kann, dass auch die persönliche Gesinnung den Spielverlauf beeinflusst. Für ein Online-Rollenspiel wäre das eine absolute Innovation!

Wir spielen einen menschlichen Kopfgeldjäger auf dem Planeten Hutta. In unserem Logbuch wartet bereits die erste Quest: Für einen schleimigen Gangsterboss sollen wir den NPC Huttbane erledigen und als Beweis seinen Kopf beim

ALIENS | Ob man auch exotischere außerirdische Rassen spielen darf, steht derzeit noch nicht fest.

FEURIG | Im Nahkampf verwendet der Kopfgeldjäger einen praktischen Handgelenk-Flammenwerfer.

VIELFALT | Bioware gab bekannt, dass man für seinen Helden auch die Rattataki-Rasse wählen darf.

LÄSSIG | Kopfgeldjäger suchen den direkten Kampf und marschieren geradewegs auf ihre Gegner zu.

Auftraggeber abliefern. Da uns EA leider nur wenige Minuten Spielzeit einräumt, setzen wir unseren Kopfgeldjäger sofort in Bewegung: Die Steuerung erinnert deutlich an klassische MMOs der Sorte **World of Warcraft** – die Tasten W, A, S und D lenken den Helden, die Maus gibt die Blickrichtung vor und am unteren Bildschirmrand sind einige Skills den Tasten 1 bis 0 zugewiesen. Unsere Fähigkeiten kommen auch direkt zum Einsatz, nachdem wir – ohne jede Ladezeit – aus der Gangsterbasis in einen Sumpf hinausmarschieren. Dort befinden sich nämlich jede Menge Feinde, die genretypisch an vorgegebenen Stellen herumlungern und auf ihre Bekämpfung warten.

Unser Held ist zwar nur auf Level 6, doch er hat schon ein paar coole Tricks drauf: Neben einem klassischen Blasterangriff schießt der Kopfgeldjäger per Knopfdruck auch Raketen ab, die Feinde sehenswert durch die Gegend wirbeln. Eine andere Spezialfähigkeit feuert einen Schockbolzen auf Feinde, wodurch sie kurzzeitig gelähmt werden – gemeinsam mit einem besonders starken Schuss, der sich zunächst kurz aufladen muss, eine tödliche Kombination. Im Nahkampf setzt der Bounty Hunter einen Handgelenk-Flammenwerfer ein. Und auf höheren Levelstufen kann er auch Jetpacks verwenden, mit denen er auf Feinde zurast oder sich kurzzeitig in die Luft erhebt, um aus sicherer Position anzugreifen.

So greifen wir gut gerüstet die ersten Feinde an und erhalten dabei automatisch eine Bonusquest: Zehn Gegner sollen wir erledigen, um extra Erfahrungspunkte zu erhalten. Nachdem wir das geschafft haben, kämpfen wir uns durch ein kleines Sumpflager an mehreren Wachen vorbei, bis wir unser Ziel erreicht haben: Huttbanes Hütte.

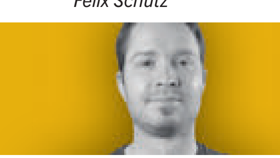
Nun startet eine schön inszenierte Dialogszene, die komplett mit Sprachausgabe unterlegt ist – die Entwickler versprechen Vollvertonung in Deutsch, Englisch und Französisch für das fertige Spiel!

Bioware-typisch haben wir jede Menge Entscheidungsfreiheit, das Dialogsystem erinnert dabei stark an das von **Mass Effect**. Unser Held diskutiert eifrig mit Huttbane und einem Stammesführer: Sollen wir der Zielperson einfach das Haupt abschlagen und den Questbonus kassieren? Oder lassen wir uns vielleicht von den NPCs bestechen? Oder einigen wir uns auf einen Kompromiss und bringen unserem Auftraggeber nicht Huttbanes Kopf, sondern den eines bereits getöteten Gegners, der ihm zum Verwechseln ähnlich sieht? Alle Antwortmöglichkeiten haben ihren Reiz und sind obendrein super vertont – solche Dialoge und Quest-Entscheidungen hat es tatsächlich bislang noch in keinem Online-Rollenspiel gegeben!

Fraglich ist natürlich, ob Bioware diese hohe Qualität über das gesamte Spiel halten kann. Doch nach dem Anspielen kann man sich einfach nicht des Eindrucks erwehren, dass hier möglicherweise ein großes, wenn nicht sogar wegweisendes Online-Rollenspiel entsteht. ❑

ERSTEINDRUCK

Felix Schütz



Wer sich von der farbenfrohen, etwas comicartigen Optik nicht abschrecken lässt, darf sich auf ein mächtiges Online-Rollenspiel freuen: Auf der einen Seite leichte spielerische Anleihen beim Genre-Oberhaupt **World of Warcraft**, auf der anderen Seite richtig coole Klassen, entscheidungsreiche Quests und natürlich die gute, alte **Star Wars**-Lizenz. Für mich klingt das nach einer fantastischen Kombination!

GENRE: Online-Rollenspiel
ENTWICKLER: Bioware
ANBIETER: Electronic Arts/Lucas Arts
TERMIN: 2. Quartal 2011

Von: Toni Opl

„Im Weltraum hört dich niemand schreien." Auf dem Saturnmond Titan auch nicht!



SELBSTANZEIGE | Die verbleibende Lebensenergie können Sie wieder direkt am Rücken Ihres Helden ablesen.

Dead Space 2

Alle coolen Elemente des Vorgängers und noch viel mehr!" Der ausführende Produzent Steve Papoutsis macht bei der Präsentation von **Dead Space 2** anlässlich des alljährlichen EA Spring Showcase in London große Versprechungen. Doch Papoutsis untermauert seine Worte mit einer eindrucksvollen Live-Demo.

Isaac Clarke ist zurück! Diesmal muss er sich in einer Raumstation auf Titan, dem größten Mond des Saturn, gegen die schaurigen Necromorphs behaupten. Drei Jahre sind seit den Geschehnissen des ersten Teils vergangen. Wie sich die Infektion im Minen-Camp ausbreiten konnte, ist eines der Geheimnisse, die es zu lüften gilt.

In den gezeigten Szenen trägt Isaac einen neuen, weiterentwickelten Anzug, der seine Fähigkeiten deutlich verbessert. Der Held bewegt sich jetzt etwas flinker und kann mit seinem Telekinese-Modul Objekte deutlich schneller heranziehen (und wegschleudern). Abgetrennte Gliedmaßen der Necromorphs lassen sich nun als Wurfgeschosse gegen die grauenhaft entstellten Monster einsetzen. Das eröffnet neue strategische Möglichkeiten – die Entwickler nennen es „Strategic Dismemberment 2.0" – und spart nebenbei Munition. Die soll im fertigen Spiel wieder stark begrenzt sein.

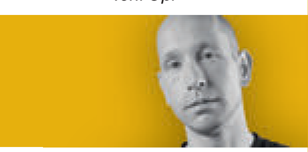
Bei der Vorführung bekamen wir unter anderem einige neue Gegnertypen zu Gesicht. Während die hinterlistigen „Stalker" stets versuchen, Isaac zu flankieren, warten die bewegungsunfähigen „Cysts" (siehe Bild rechts unten) geduldig auf ihr Opfer, um dann eine explodierende Schote abzuschießen. Mit dem geschickten Einsatz von Isaacs Stasis-Fähigkeit lassen sich diese Fallen auch sehr gut „einfrieren" und dann gleich mehrere Feinde hineinlocken.

Neu in Isaacs Waffenarsenal ist die Javelin-Gun, mit der Sie Monster sprichwörtlich an die Wand nageln. Besonders sadistisch: Die verschossenen Bolzen gehen per Knopfdruck in Flammen auf oder senden tödliche Elektroschocks aus. Zudem zählen interaktive, teils zerstörbare Umgebungen zu den neuen Features von **Dead Space 2**. So können Sie nicht nur das Inventar zu Klump schießen, sondern auch durch das Zerstören der Lampen die Lichtverhältnisse eines Areals komplett verändern.

Geschicklichkeits-Minispiele wie das Knacken von elektronischen Türverriegelungen sollen Abwechslung ins Spiel bringen und Isaacs Mechaniker-Hintergrund unterstreichen. Schließlich ist unser Held wider Willen kein hochausgebildeter Soldat, sondern bloß ein gewiefter Schrauber. Außerdem wird er auch wieder einige groß angelegte Puzzles lösen müssen. ❑

ERSTEINDRUCK

Toni Opl



Visceral Games dreht an der Action-Schraube und erweitert die spielerischen Möglichkeiten deutlich. Dass **Dead Space 2** dadurch zur plumpen Splatter-Orgie verkommt, glaube ich nicht. Die Entwickler wissen, dass der Vorgänger überwiegend von der düsteren Atmosphäre, dem Gefühl der Isolation und dem allgegenwärtigen Psycho-Horror lebte und wollen diese Aspekte keinesfalls außer Acht lassen.

GENRE: Action
ENTWICKLER: Visceral Games
ANBIETER: Electronic Arts
TERMIN: 1. Quartal 2011



BLÄHBAUCH | Die Körper der „Crawler" lassen sich als explosive Wurfgeschosse missbrauchen.



VORSICHT, FALLE | Diese ekligen Zystengebilde funktionieren wie Annäherungsminen. Fies!



präsentiert:

zowie

Strive for
Perfection

HAMMER Headset
- Überragender Sound für professionellen e-Sport
- Klarer und präziser Ton für eine bessere Ortung der Gegner
- Speziell konzipierter, bruchsicherer Bügel
- Verstärkter Mikrofonarm für eine lange Lebensdauer
- Übergroße Ohr-Pads aus Leder für maximalen Tragekomfort
- Inklusive zusätzlichen Ohrmuscheln aus Stoff

1.1ZG Mouse
- Basierend auf der legendären Microsoft IntelliOptical 1.1 Maus
- Erhältlich in drei Farben: Schwarz, Blau und Champagner
- 5 Tasten; kabelgebunden für latenzfreie Datenübertragung
- ZOWIE GEAR Maus-Skatez für schnelle und präzise Bewegungen
- Anschluss über USB oder PS/2 (per Adapter)
- Inklusive CO/GENES-Maustasche

SWIFT Hard Surface Mousepad

TF SERIES Soft Surface Mousepad

RF SERIES Soft Surface Mousepad

www.caseking.de/zowie

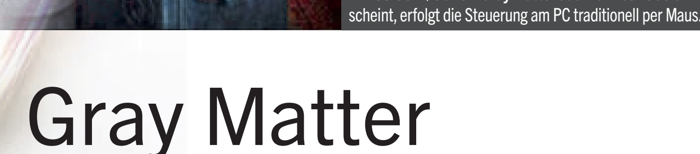
Von: Felix Schütz

Adventure-Fans warten schon seit Jahren auf dieses Spiel – bald ist es fertig!



HOKUSPOKUS | Die Straßenkünstlerin Sam kann manche NPCs mit einem Zaubertrick ablenken. Dazu wählt man im Buch (links) erst einen Trick aus und gibt Sam (rechts) dann die nötigen Items in die Hände.

KLASSISCH | Obwohl **Gray Matter** auch für Xbox 360 erscheint, erfolgt die Steuerung am PC traditionell per Maus.



Gray Matter

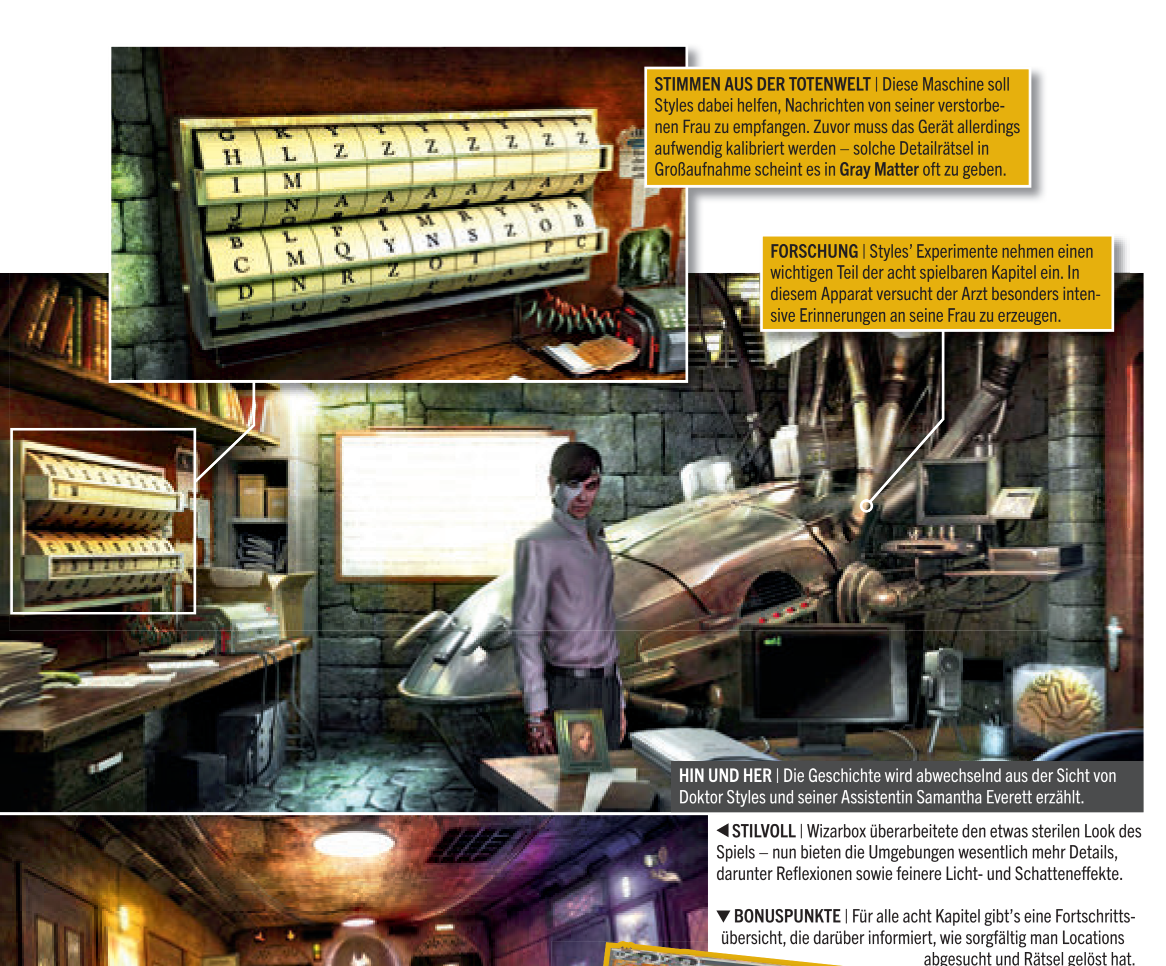
Fast geschafft!

Nach rund siebenjähriger Entwicklungszeit erscheint Jane Jensens neues Adventure endlich noch in diesem Jahr.

Sieben Jahre! So lange ist **Gray Matter** bereits in Entwicklung und geistert seitdem durch die Köpfe sehnsüchtiger Adventure-Fans. Dabei eilt dem Spiel weniger sein Ruf als vor allem ein Name voraus: Jane Jensen, die Designerin und Autorin von **Gray Matter**. Jane wurde mit ihrer **Gabriel Knight**-Adventure-Reihe in den 90er-Jahren bekannt, verschwand danach aber mehrere Jahre von der Bildfläche – und meldete sich 2003 mit **Gray Matter** zurück. Das Spiel wurde seitdem mehrmals verschoben, Publisher Dtp sah sich sogar gezwungen, den Entwickler auszuwechseln: Anstelle des ungarischen Teams Tonuzaba ist nun das französische Studio Wizarbox (**So Blonde**) für die Fertigstellung verantwortlich. Und weil das Spiel – kaum zu glauben! – tatsächlich im vierten Quartal 2010 erscheinen soll, haben wir es uns endlich einmal in Ruhe angeschaut.

Jensens Handschrift ist unverkennbar, so ernst und mysteriös geben sich Handlung und Setting. Die Geschichte erzählt von dem verbitterten Neurobiologen Doktor David Styles, einem der beiden Hauptcharaktere des Spiels. Seit er vor einigen Jahren bei einem Autounfall seine Frau verlor, verlässt er sein prächtiges, englisches Herrenhaus in der Nähe von Oxford nur noch selten. Sein entstelltes Gesicht verbirgt er hinter einer Maske, während er im Keller des Anwesens unheimlichen Experimenten nachgeht.

Um seine Arbeit möglichst ungestört weiterzuführen, benötigt er einen Forschungsassistenten – und auf diese Stelle wird Samantha „Sam" Everett zufällig aufmerksam, die zweite spielbare Figur in **Gray Matter**. Sam, eine amerikanische Studentin und Straßenkünstlerin, ergaunert sich den Job kurzerhand – ohne zu wissen, worauf sie sich damit einlässt.



STIMMEN AUS DER TOTENWELT | Diese Maschine soll Styles dabei helfen, Nachrichten von seiner verstorbenen Frau zu empfangen. Zuvor muss das Gerät allerdings aufwendig kalibriert werden – solche Detailrätsel in Großaufnahme scheint es in **Gray Matter** oft zu geben.

FORSCHUNG | Styles' Experimente nehmen einen wichtigen Teil der acht spielbaren Kapitel ein. In diesem Apparat versucht der Arzt besonders intensive Erinnerungen an seine Frau zu erzeugen.

HIN UND HER | Die Geschichte wird abwechselnd aus der Sicht von Doktor Styles und seiner Assistentin Samantha Everett erzählt.

◀ **STILVOLL** | Wizarbox überarbeitete den etwas sterilen Look des Spiels – nun bieten die Umgebungen wesentlich mehr Details, darunter Reflexionen sowie feinere Licht- und Schatteneffekte.

▼ **BONUSPUNKTE** | Für alle acht Kapitel gibt's eine Fortschrittsübersicht, die darüber informiert, wie sorgfältig man Locations abgesucht und Rätsel gelöst hat.

Im Lauf der 20 geplanten Spielstunden erfährt man mehr über Styles' traurigen Lebenswandel: Der Wissenschafler glaubt, der Geist seiner verstorbenen Frau suche ihn heim. Daher arbeitet er wie besessen daran, die Verflossene im Jenseits zu kontaktieren – womöglich war ihr Tod gar kein Unfall! Derweil versucht Samantha, die Geheimnisse rund um Styles aufzuklären und ihn bei seiner unheimlichen Arbeit zu unterstützen.

Jensens ernster Mix aus Drama und Mystery-Thriller verspricht spannende Adventure-Kost, zumal man abwechselnd beide Helden spielen und die Geschichte so aus verschiedenen Perspektiven erleben wird!

Das Gameplay ist bewusst klassisch gehalten, die Steuerung erfolgt also über ein simples, aufgeräumtes Point&Click-Interface. Locations absuchen, Dialoge führen, Items kombinieren – diese Dinge kennt und schätzt der Adventure-Fan, solange sie sich hübsch bequem per Maus bedienen lassen.

Allerdings haben sich die Entwickler auch etwas Neues einfallen lassen. Straßenkünstlerin Samantha löst manche Probleme nämlich, indem sie ihre Mitmenschen mit Zaubertricks ablenkt. Dazu öffnet man an bestimmten Stellen ein Notizbuch, wählt den passenden Zaubertrick, gibt Samantha die nötigen Gegenstände in die Hände – und schon vertauscht sie beispielsweise ungesehen zwei Koffer, während ihr Gegenüber noch gebannt auf ihre Vorführung achtet. Ob sich dieses interessante System durch das ganze Spiel zieht oder nur selten zum Einsatz kommt, lässt sich anhand unseres ersten Spieleindrucks noch nicht sagen.

Rein handwerklich macht **Gray Matter** einen positiven, sehr soliden Eindruck: Die zweidimensionalen Hintergründe strotzen zwar nicht gerade vor animierten Details, sind aber stimmungsvoll gerendert – Wizarbox legte nämlich in den letzten Monaten noch einmal Hand an und fügte den Umgebungen viele Gimmicks hinzu, etwa schönere Lichteffekte. Zwischensequenzen bestehen zwar nur aus teilanimierten Standbildern, verfehlen aber ihre Wirkung nicht: Vor allem das erste Aufeinandertreffen von Styles und Sam machte auf uns einen überraschend guten Eindruck – nicht zuletzt dank Jensens clever geschriebener Dialoge, die angenehm kitschfrei wirkten und für Spannung sorgten. Nettes Detail: Wie in einigen alten Sierra-Adventures gibt es auch in **Gray Matter** eine Art Punktezähler plus Fortschrittsbalken – wer die Locations genau absucht und kleine Zusatzrätsel löst, erhält Bonuspunkte, für die Achievements freigeschaltet werden. ❑

WER IST JANE JENSEN?

In den 90ern war Jane Jensen eine bekannte Adventure-Designerin. Mit Gray Matter meldet sie sich nach jahrelanger Pause zurück.

Jane ist verantwortlich für das Spieldesign von **Gray Matter**.

Janes Karriere begann bei Sierra Entertainment (damals noch Sierra On-Line) im Jahr 1991. Nach kleineren Arbeiten an Spielen wie **Police Quest 3**, **Eco-Quest** und **King's Quest VI** designte sie 1993 ihr erstes eigenes Adventure: **Gabriel Knight: Sins of the Fathers** fand große Beachtung unter Fans und Kritikern. Auch die beiden Nachfolger **Gabriel Knight 2: The Beast Within** (1995) und **Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned** (1999) schrieb und designte Jane. Danach zog sie sich aus dem Adventure-Geschäft zurück.

Jane arbeitete in den Jahren darauf als Autorin und veröffentlichte neben zwei **Gabriel Knight**-Romanen auch die Mystery-Thriller **Millennium Rising** (1999) und **Dante's Equation** (2003). Danach arbeitete sie für Oberon Media an mehreren Casual-Spielen. **Gray Matter**, Janes erstes großes Spielprojekt seit **Gabriel Knight 3**, wurde bereits 2003 angekündigt.

ERSTEINDRUCK

Felix Schütz

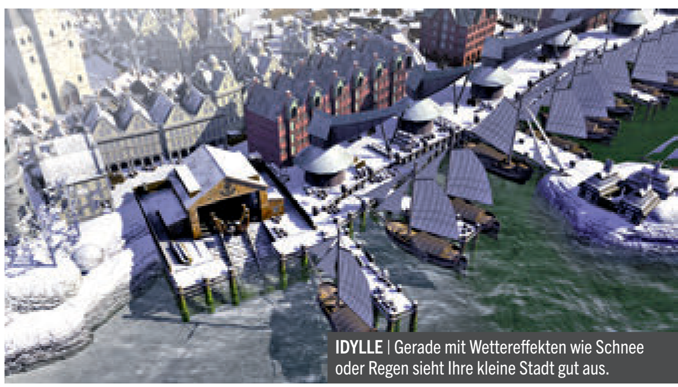


Keine Frage: **Gray Matter** will die Welt der Adventures nicht verändern, sondern sie vor allem um eine fesselnde Erzählung bereichern. Und genau da trifft das Spiel bei mir den richtigen Nerv: Trotz der klassischen Aufmachung hat mich die Gruselgeschichte schon richtig neugierig gemacht! In der Hoffnung, dass Wizarbox auch für tolle Rätsel sorgt, freue ich mich nun sehr auf Jensens neues Werk.

GENRE: Adventure
ENTWICKLER: Wizarbox
ANBIETER: Dtp Entertainment
TERMIN: 4. Quartal 2010

SCHNEEGESTÖBER | Bei Eiseskälte friert Ihr Hafen zu und der Handel kommt zum Erliegen.


UMSCHLAGPLATZ | Nach und nach wird Ihr Hafen zur Anlaufstelle für allerlei Handelsschiffe.


IDYLLE | Gerade mit Wettereffekten wie Schnee oder Regen sieht Ihre kleine Stadt gut aus.

Patrizier 4

Von: Christian Schlütter

Raus auf hohe See – die Händlerwelt von Patrizier 4 nimmt Gestalt an.

Vor zwei Ausgaben enthüllten wir den vierten Teil der altehrwürdigen **Patrizier**-Serie, der derzeit im Gütersloher Studio Gaming Minds entsteht.

Wie beim Schiffsbau zimmern die Programmierer und Grafiker um Daniel Dumont derzeit die einzelnen Bestandteile des Spiels zu einem großen Ganzen zusammen. **Patrizier 4** nimmt auf dem Weg zum Stapellauf also langsam Gestalt an.

Für all diejenigen, die unsere letzte Vorschau verpasst haben: In **Patrizier 4** verkörpern Sie einen Kaufmann, der zur Zeit der Hanse in Nord- und Ostsee Geschäfte macht. Sie starten mit einem einzelnen Boot, kaufen Waren billig ein und verhökern die Schiffsladung dann im Zielhafen für gutes Geld. Dabei nutzen Sie auch regionale Besonderheiten aus. Die Karte des nördlichen Europas ist nämlich in acht Regionen unterteilt, von denen jede eine Ware exklusiv herstellt. Als eines der wenigen Spiele besitzt **Patrizier 4** zudem ein dynamisches Wirtschaftssystem. Will heißen: Wenn Sie den Markt in einer Stadt mit einer Ware überschwemmen, fällt der Preis dafür dort drastisch. Fehlt in einer Region hingegen eines der Güter, so steigt die Gewinnmarge. Das nutzen natürlich auch Ihre Konkurrenten aus. Die KI-gesteuerten Mitspieler (die Sie im fertigen Spiel mit allerlei markigen Kommentaren triezen sollen) reagieren nämlich auch auf die Veränderungen des Marktes und machen Ihnen so den Gewinn streitig. **Das dynamische Marktsystem** macht die Welt von **Patrizier 4** extrem lebendig und hat nicht nur Einfluss auf die Verkaufs- und Ankaufspreise. Ein Beispiel: Sie liefern Unmengen von Bier nach Hamburg. Der Preis sinkt, die örtlichen Bierbrauer machen kaum noch Gewinn und müssen alsbald ihre Geschäfte für einen Spottpreis verhökern. Flugs sind Sie zur Stelle, kaufen die Ramschläden auf und haben so einen Fuß in der Geschäftswelt der Hafenstadt.

Das kann entscheidend sein. Denn Politik ist das zweite wichtige Betätigungsfeld in **Patrizier 4**. Schlussendlich wollen Sie nämlich zum Eldermann, also zum Vorsitzenden des Hanserates, aufsteigen. Dazu benötigen Sie ein hohes Ansehen im Handelsraum. Und dazu wiederum sollten Sie in den

DIE SCHIFFE IN PATRIZIER 4

Wer als Seemacht Handel treiben will, braucht auch ordentliche Kähne. In Patrizier 4 hängt das Wohl und Wehe Ihres Imperiums von den Schiffen ab. Also sollten Sie stets ein Auge auf Ihre Flotte haben.

▶ **DIE WERFT** | In diesem Gebäude lassen Sie die neuen Pötte zusammenzimmern. So vergrößern sich Ihre Konvois, Sie brauchen aber auch mehr Material und geben mehr Geld für die Mannschaften aus. Auch Reparaturen werden von der Werft ausgeführt. Sie dürfen auch festlegen, dass Ihre Schiffe automatisch repariert werden, sobald sie einen bestimmten Hafen anlaufen.

◀ **AUSBAU** | Je nach Größe, Geschwindigkeit und Ladekapazität des Schiffes müssen Sie mehr oder weniger Geld und Material für den Bau heranschaffen. In einem übersichtlichen Menü sehen Sie auf Anhieb, welche Waren bei der Produktion des Kahns verbraucht werden. Am leichtesten läuft Ihr neues Schiff vom Stapel, wenn Sie selbst in der Stadt, in der die Werft steht, die entsprechenden Waren herstellen, also zum Beispiel ein Sägewerk oder eine Weberei betreiben. Wer seine Anfangsflotte etwas länger behält, kann die einzelnen Schiffe später aufwerten oder auch verkaufen. Um das Anwerben einer Crew in der örtlichen Kneipe müssen Sie sich aber keine Gedanken mehr machen; hier agiert das Spiel automatisch.

▶ **KRIEGSVORBEREITUNG** | Immer wieder treffen Sie im Spiel auf Piraten, die Ihre Schiffe angreifen und Ihre Ladung stehlen. Deshalb ist es ratsam, mit jedem Konvoi mindestens ein Kriegsschiff als Eskorte mitzuschicken. In der Werft statten Sie Ihren Kahn per Mausklick mit Kanonen aus. Jedes Schiff lässt sich zwei Mal ausbauen, was natürlich jeweils mit dem Verlust von Ladekapazität einhergeht. Auf hoher See steuern Sie dann jeweils ein Boot und legen Schussrichtung sowie Munition fest, um den Feind niederzuringen.

einzelnen Städten eine gewisse Machtbasis etablieren. Die Bierproduktion in Hamburg an sich zu reißen, kann da Gold wert sein.

Natürlich dürfen Sie nicht nur pleite gegangene Handwerksbetriebe übernehmen, sondern auch selbst Gebäude errichten. Je höher Ihr politischer Rang in einer Stadt, desto mehr Bauoptionen stehen Ihnen zur Verfügung.

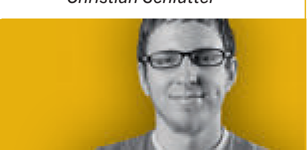
Zu Beginn errichten Sie nur Kontore oder Lagerhäuser, später kommen zum Beispiel Wohnhäuser, Sägewerke oder Siedereien hinzu. Als Bürgermeister schließlich dürfen Sie auch die Stadt vergrößern, indem Sie die Stadtmauern versetzen. Mehr Macht bringt aber natürlich auch mehr Verantwortung mit sich. So müssen Sie als Stadtvater auf die Bedürfnisse Ihrer Bürger eingehen und die Forderungen des jeweiligen Landesfürsten erfüllen. Tun Sie Letzteres nicht, kommt der Machthaber mit einer Armee vorbei, die Sie in Tower-Defense-Manier durch den Bau verschiedener Türme abwehren sollten.

Auch wer bereits zum Eldermann der Hanse ernannt ist, hat noch Aufgaben zu erfüllen. Beschließt beispielsweise der russische Hafen Novgorod, Einfuhrzölle zu erheben, so passt das dem Handelsbund natürlich gar nicht und Sie sollten Maßnahmen dagegen ergreifen. Außerdem können Sie zum Beispiel neue Hanseniederlassungen einrichten oder Blockaden von Piraten aufbrechen. Übrigens: Wer als kleiner Händler gegen die Freibeuter eine Chance haben will, sollte seine Schiffe zu Kriegskähnen aufrüsten. Wie das geht, erfahren Sie im Kasten oben auf dieser Seite.

Besonders abenteuerlustige Gesellen senden im späteren Spielverlauf Expeditionen in den Mittelmeerraum aus und entdecken dabei Handelsposten für exotische Waren wie Gewürze. Welche Umschlagplätze Sie finden können, ist in jedem Spiel anders. Außerdem brauchen Sie einen extra geschulten Kapitän in Ihrem Konvoi, um solch ein Risiko einzugehen. Dazu muss Ihr Seebär zunächst Erfahrung ansammeln. Oder aber Sie finden einen Lehrmeister und leveln den Kapitän flugs hoch. Steckt da sogar noch ein klein bisschen Rollenspiel in **Patrizier 4**? ❑

ERSTEINDRUCK

Christian Schlütter



Patrizier 4 wird immer komplexer. Das Zufallssystem für Expeditionen und den Einfluss des dynamischen Wirtschaftssystems auf die politische Ebene finde ich klasse. Zudem verraten mir die Screenshots, obwohl sie noch aus einer frühen Version des Titels stammen, dass die Entwickler viel Wert auf Zugänglichkeit legen. Also: Segel setzen! Wir nehmen Kurs auf eine tolle Wirtschaftssimulation.

GENRE: Wirtschaftssimulation
ENTWICKLER: Gaming Minds Studios
ANBIETER: Kalypso Media
TERMIN: September 2010

FEUER FREI | Meteor-Schauer beherrscht der Elementarmagier auch in **Guild Wars 2**.

Guild Wars 2

Von: Stefan Weiß

Die Online-Rollenspielreihe ohne monatliche Kosten geht in die nächste Runde – und die klingt spannend!

Es tut sich was in Tyria – dem großartigen Fantasy-Kontinent, der als Schauplatz für die **Guild Wars**-Serie dient. **Guild Wars** – was war das noch mal? Wer sich nicht mehr genau daran erinnert, bitte sehr, unser kleiner Rückblick-Kasten unten auf der Seite frischt Ihr Wissen wieder auf. Die Online-Rollenspielreihe, die ohne monatliche Gebühren auskommt, bleibt diesem Motto treu – das war von Anfang an bei der Bekanntmachung einer Fortsetzung mit **Guild Wars** 2 quasi in Stein gemeißelt und daran soll sich auch nichts ändern. Inzwischen gibt es jede Menge Neuigkeiten zum Spiel, die wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten möchten.

Keine zweite Klasse mehr – es steht inzwischen fest, dass es in **Guild Wars 2** keine Klassenkombination geben wird. Enttäuschend? Mitnichten, denn das neue Klassensystem klingt erfrischend. Insgesamt gehen acht Klassen an den Start, die sich in zwei Soldaten- sowie je drei Abenteurer- und Gelehrtentypen unterteilen. Aus den vorigen **Guild Wars**-Spielen bekannte Klassen sind ebenso vertreten wie komplett neu designte Heldentypen. Spannend klingen die sogenannten klassenübergreifenden Kombos, die jetzt möglich sind.

So können sich beispielsweise ein Magier und ein Krieger auf einzigartige Weise ergänzen: Der Zauberwirkende erzeugt zum Schutz eine Feuerwand vor der Spielergruppe, um sie vor Gegnern abzuschirmen. Der Krieger kann nun hinzuspringen und etwa seine Fertigkeit „Zyklonaxt“ verwenden. Dabei dreht sich der Charakter wie ein Derwisch um seine eigene Achse. Damit erzielt er den Effekt, dass die Feuerwand in Richtung der Feinde geschleudert wird und gehörigen Schaden verur-

SCHÖN WAR'S IN GUILD WARS



Entwickelt von ArenaNet, etablierte sich Guild Wars als DIE Wahl für anspruchsvolle PvP-Gefechte im MMORPG-Genre.

2005 startete die **Guild Wars**-Reihe mit der Prophecies-Kampagne. Die Mischung aus Story-Missionen, kompetitiven Einsätzen und kurzweiligen PvP-Gefechten gewann viele Fans, sorgte doch der Verzicht auf ein Abo-Bezahlmodell für Aufsehen im Online-Rollenspiel-Sektor. Das Charaktersystem, bei dem man jeweils zwei Klassen für seine Figur kombinieren konnte, war nicht leicht zu meistern, da man als Spieler nur an bestimmten Orten seine acht aktiven Fertigkeiten festlegen konnte. Der größte Teil der Spielwelt war komplett instanziert, was die Kommunikation zwischen den Spielern erschwerte. Gruppen konnten sich nur in Ortschaften bilden, sobald man ein Missionsgebiet betrat, war man „abgeschottet“. Der Nachfolger **Factions** rückte im April 2006 das Gruppenspiel in den Mittelpunkt, während die Kampagne in **Nightfall** im Oktober 2006 schon fast als Solo-Spiel einzustufen war. Zuletzt lieferte ArenaNet im 2007 mit dem Add-on **Eye of the North** sowie einem Adventure-Paket inhaltlichen Nachschub.



◀ **NIEDLICH** | Das knuddelige Volk der Asura bekamen **Guild Wars**-Spieler schon früher zu Gesicht. Jetzt dürfen Sie sogar Ihre Spielfigur aus dieser Rasse auswählen.

▶ **BÖSE** | Konzeptzeichnungen wie diese machen deutlich, dass **Guild Wars 2** auch über bizarre Monster und düster designte Gegner verfügt.

▼ **SCHÖN BUNT** | Optisch macht **Guild Wars 2** auf den gezeigten Bildern einen ordentlichen Eindruck. Hoffen wir, dass es wie schon **Guild Wars** auch auf schwachen PCs ruckelfrei läuft.





sacht. Oder wie wäre es, mit einem Fernkämpfer ein Geschoss durch ein zuvor vom Magier beschworenes, elektrisches Feld zu feuern? Sie ahnen es vielleicht schon, das Geschoss lädt sich dabei elektrisch auf und erzeugt somit mehr Schaden beim Gegner. Laut Aussage der Entwickler soll es hunderte dieser möglichen Kombinationen geben, die sich die Spieler erschließen können. Klingt in der Theorie klasse, wir sind gespannt, wie gut das im Spiel funktioniert. Detailliertere Infos gibt es bislang zum Elementarmagier, den wir Ihnen im Extrakasten auf Seite 58 vorstellen.

„Ich muss noch schnell umskillen“, so lautete der Standardsatz in **Guild Wars**, wenn man sich mit seinen Mitspielern für eine Mission vorbereitete. Denn aus der Vielzahl an Fertigkeiten durfte man nur acht aktiv einsetzen. Auch **Guild Wars 2** bietet eine riesige Zahl Fertigkeiten, doch das zugrunde liegende System funktioniert komplett anders. Dem Spieler stehen nun zehn Fertigkeiten zur Verfügung, wovon die ersten fünf jeweils durch die gerade benutzte Waffe bestimmt sind.

Wenn Sie also beispielsweise vom Schwert zur Axt wechseln, ändern sich automatisch die ersten fünf Fertigkeiten in der entsprechenden Leiste. Standardmäßig stehen den Spielern je sechs Einhand- und Zweihandwaffen zur Verfügung. Dazu kommen vier Objekte wie etwa Kriegshorn oder Schild, welche Sie nur in der Begleithand tragen können und die für weitere Fertigkeiten sorgen.

Selbst Objekte in der Umgebung beeinflussen die ersten fünf Fertigkeiten. Die Entwickler sprechen dabei von „Umgebungswaffen“. Wenn Sie beispielsweise in einen Kampf geraten, bei dem die Gegner gerade das Holztor einer Festung zerstören, können Sie eines der herumliegenden Trümmerstücke einfach in die Hand nehmen. Damit verfügen Sie sofort über andere Fertigkeiten. Das Gleiche gilt, wenn Sie ein Katapult bedienen. Da dem Spieler jeweils zwei Waffensätze zur Verfügung stehen, zwischen denen er umschalten kann, dürfte genügend Abwechslung gegeben sein.

Die übrigen fünf Fertigkeiten bestimmt die Wahl der Klasse und des Volks. In **Guild Wars 2** spielen Sie nicht nur menschliche Figuren, sondern dürfen aus vier weiteren Rassen wählen. So stehen Ihnen zum Beispiel die Charr, jene Raubkatzenwesen, die Sie in **Prophecies** bekämpften, oder die Halbriesenrasse der Norn zur Verfügung. Letztere kennen Sie vielleicht noch aus dem Add-on **Eye of the North**. Wer auf kleinwüchsige, skurrile Magier steht, tritt als Asura auf. Als letztes Volk stehen Ihnen die pflanzenartigen Sylvari zur Auswahl. Jedes Volk bringt einzigartige Fertigkeiten mit, die Sie dann frei auf den verbleibenden fünf Slots der Fertigkeitenleiste verteilen. Ein Slot ist dabei für besonders mächtige Elitefähigkeiten



SEI MEIN KÄTZCHEN | In **Guild Wars 2** dürfen Sie auch die katzenartigen Charr als spielbare Rasse wählen.



ALTE FEINDE | Erfahrene **Guild Wars**-Spieler kennen bereits die Charr, gegen die man beispielsweise in **Prophecies** und auch später in **Eye of the North** (daraus stammt das obige Bild) ins Feld zog.

IM FOKUS: DER ELEMENTARMAGIER

LUFTIKUS | Auf Luftmagie eingestimmt, errichtet der Elementarmagier ein Stasisfeld, aus dem tödliche Blitze zucken.

Der Elementarmagier gehört zu den bekannten Klassen aus Guild Wars und ist auch in Teil 2 vertreten.

Die Beherrschung von Feuer, Wasser, Erde und Luft ist sein Metier. Neben Flächen- und Beschwörungszaubern nutzt der Elementarmagier auch Siegel und Glyphen, um damit magische Effekte zu erzeugen.

BODENSTÄNDIG | Erdmagie schützt den Magier und sorgt gleichzeitig für Schaden beim Gegner.

KOMM MIR NICHT ZU NAHE | Wie sich der Magier im Nahkampf schlagen wird, bleibt abzuwarten.

reserviert und ein weiterer für eine Heilfähigkeit. Erstmals sollen nämlich alle Klassen mit einer Sonderfähigkeit ausgestattet werden, um den Spielercharakter am Leben zu erhalten. Die Entwickler wollen so erreichen, dass man auch ohne Gruppenanschluss sämtliche Story-Abenteuer in **Guild Wars 2** erlebt.

Einen Hauch Dragon Age verspricht das neue Quest-System, das die Spielerfigur in den Mittelpunkt rückt. Auf den Charakter zugeschnittene Geschichten sind gewürzt mit moralischen Entscheidungen, die sich im weiteren Questverlauf auswirken sollen. Dabei lassen die Entwickler den Spieler jedoch nicht auf dem Pfad des Bösen wandeln.

Wenn Sie als Spielergruppe dem Story-Content folgen, ist der Anführer die für die Story relevante Figur. Die Mitspieler nehmen quasi als Zeugen teil, doch hat eine solche Quest dann keinen Einfluss auf deren eigene Charaktergeschichte. ❏

ERSTEINDRUCK

Stefan Weiß



Ganz schön viel, was sich ArenaNet für **Guild Wars 2** vorgenommen hat. Ich wäre schon mit Features wie richtigen Servern und persistenter Welt statt instanzierter Levels und kleiner Distrikte glücklich gewesen. Dazu eine verbesserte Klassenbalance und mehr Items – ich hätte gejubelt. Doch die Infos zum neuen Klassen-, Waffen- und Fertigkeitensystem klingen einfach nur lecker. Auch der kooperative Teil des Spiels soll von vielen Events im Spiel profitieren, und Neuerungen im PvP-Bereich sind ebenfalls fest eingeplant. Hört sich alles ganz gut an – aber der Klang alleine reicht nicht, das muss sich nachher auch extrem gut spielen lassen, sonst verpuffen die Ideen einfach nur in der Luft. Ich glaube schon, dass ArenaNet das hinbekommt, denn qualitativ spielten schon die ersten **Guild Wars**-Teile auf sehr hohem Niveau.

GENRE: Online-Rollenspiel
ENTWICKLER: ArenaNet
ANBIETER: NCsoft
TERMIN: 2011



WALDSCHRAT | Das Design der Monster in **Guild Wars 2** ist gewohnt skurril und beeindruckend zugleich.



GREYCOMPUTERCOLOGNE GMBH

Deutschlands führende High End PC Manufaktur!

GREY COMPUTER COLOGNE GmbH
Vorgebirgsstraße 3 | D-50389 Wesseling
Bestell-Hotline: 022 36 / 848 0

Kaufen Sie beim mehrfachen Testsieger*

PERFORMANCE Liquid E5300@3.4 GTS 250





- Intel Pentium Dual E5300
- CPU ÜBERTAKTUNG auf 3.4 GHz OC
- 2048MB DDR2 800 Ram
- 512 MB nVidia GTS 250
- 500 GB Samsung HDD

- Asus P5N-D SLI mit nVidia nForce 750 Chipsatz
- Intel Pentium Dual Core E5300 @ 3.4 GHz
- Corsair Cooling Hydro H50 Wasserkühlung
- 2048MB DDR2-800 Samsung Kit
- 500 GB Samsung SATA II 16 Cache
- 512MB nVidia GeForce GTS250
- 550W be quiet! 80Plus Netzteil
- 22x Samsung DVDRW



599,95
oder 36x 19,30 € mtl.*

COMBAT READY! Silentium AMD955 5770 1.0TB 4GB



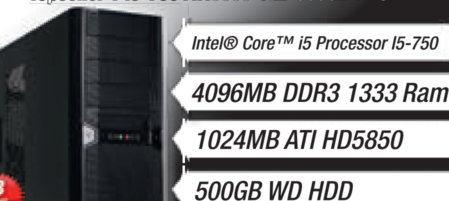
- AMD Phenom II X4 955 BE
- 4096MB DDR3 1333Ram
- 1024 MB ATI HD 5770
- 1000 GB Samsung HDD

- Gigabyte GA-MA770TA-UD3 mit AMD 770 Chipsatz
- AMD Phenom II X4 955 Black Edition 4x 3.2 GHz
- 4096MB DDR3-1333 Samsung Kit
- 100GB Samsung SATA II 32 Cache
- 1024MB ATI Radeon HD 5770
- 450W be quiet! 80Plus Netzteil
- 22x Samsung DVDRW



729,95
oder 36x 23,50 € mtl.*

Topseller 1 i5-750 ATI5850 4GB 500GB NEU



- Intel® Core™ i5 Processor I5-750
- 4096MB DDR3 1333 Ram
- 1024MB ATI HD5850
- 500GB WD HDD

- Gigabyte GA-P55M-UD2 mit Intel P55 Chipsatz
- Intel® Core™ i5 Processor I5-750 4x 2.66 GHz
- 4096 MB DDR3-1333 Samsung KIT
- 500GB Western Digital SATA-II 16MB Cache
- 1024MB ATI Radeon HD5850
- 550W be quiet! 80Plus
- 22x Samsung DVDRW



799,95
oder 36x 25,70 € mtl.*

Topseller 2 Phenom II X4 955 R5850



- Intel® Core™ i5 Processor I5-750
- 4096MB DDR3 1333 Ram
- 1024MB ATI Radeon 5830
- 500 GB Samsung HDD

- GIGABYTE GA-770TA-UD3 AM3 USB3.0
- AMD PhenomII X4 955 4x3.2GHz Black E
- 4096MB DDR3-1333 Corsair Kit
- 500GB Western Digital SATA II 16MB Cache
- 1024MB ATI Radeon HD 5850
- 550W be quiet! 80Plus
- 22x Samsung DVDRW

799,95
oder 36x 25,70 € mtl.*

- 60 Monate COMBAT READY! Garantie
- 6 Monate 3D Gamer Upgrade Garantie
- 36 Monate Abholservice
- 30 Tage Geld-Zurück-Garantie
- Kostenlose Hotline
- Blitzversand! Bis 18 Uhr bestellt am nächsten Werktag bis 12 Uhr da!

*1 z.B.PC Magazin 04/09, 07/08, 06/08 Gamestar 04/07 PC Action 03/08 Windows Vista Magazin 01/08

*Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Targobank bei 36 Monaten Laufzeit und 9,90% effektiven Jahreszins.

Topseller 4 i5-750 GTX470 4GB 1TB NEU



- Intel® Core™ i5 Processor I5-750
- 4096MB DDR3 1333 Ram
- 1280 MB nVidia GTX 470
- 1000GB Samsung HDD

- GIGABYTE GA-P55M-UD2 mit Intel P55 Chipsatz
- Intel® Core™ i5 Processor I5-750
- 4096MB DDR3-1333 Corsair KIT
- 1280MB nVidia GeForce GTX 470
- 1000GB Samsung SATA-II 16MB Cache
- 550W be quiet! 80Plus
- 22x LG DVDRW

979,95
oder 36x 31,50 € mtl.*

COMBAT READY! Gaming powered by XFX i7 920@3.8



- Intel® Core™ i7 Processor I7-920
- CPU ÜBERTAKTUNG auf 3.8 GHz OC
- 1024MB XFX Radeon 5870
- 6144MB DDR3 1333 Ram
- 850W XFX 80+ Netzteil

- Gigabyte GA-EX58-UD3R mit Intel X58 Chipsatz
- Intel® Core™ i7 Processor I7-920 @ 3.8 GHz
- 6144 MB DDR3-1333 Samsung KIT
- 1024MB XFX ATI Radeon HD 5870 DirectX 11
- 500 GB Samsung SATA-II 16MB Cache
- 850W XFX Black Edition 80Plus Netzteil
- 22x Samsung DVDRW



1399,95
oder 36x 45,10 € mtl.*

Topseller 8 i7-920 GTX 480 6GB 1.0TB



- Intel® Core™ i7 Processor I7-920
- 6144MB DDR3 1333 Ram
- 1536MB nVidia GTX 480
- 1000 GB Samsung HDD

- Gigabyte GA-EX58-UD3R mit Intel X58 Chipsatz
- Intel® Core™ i7 Processor I7-920 4x 2.66 GHz
- 6144 MB DDR3-1333 Samsung KIT
- 1536MB nVidia GeForce GTX480
- 1000 GB Samsung SATA-II 32MB Cache
- 700W be quiet! 80Plus Netzteil
- 22x Samsung DVDRW

1399,95
oder 36x 45,10 € mtl.*

COMBAT PERFORMANCE Liquid i7-930@4.0 5850





- Intel® Core™ i7 Processor I7-930
- CPU ÜBERTAKTUNG auf 4.0 GHz OC
- 6144MB DDR3 1333 Ram
- 1536MB nVidia GTX 480
- 1500 GB Samsung HDD

- Gigabyte GA-X58A-UD7 mit Intel X58 Chipsatz
- Intel® Core™ i7 Processor I7-930 @ 4.0GHz Watercooled
- 6144MB DDR3-1333 Samsung KIT
- 1536MB nVidia GeForce GTX480 Wassergekühlt
- 1500GB Samsung SATA-II 32MB Cache
- 850W XFX Black Edition 80Plus
- 22x Samsung DVDRW
- Wasserkühlung CPU+VGA

2799,95
oder 36x 90,20 € mtl.*

Meine Garantie für Sie:
Die Zufriedenheitsgarantie!
Dafür stehe ich mit meinem Namen.
VERSPROCHEN!
Dipl.- Ing. (FH) S. Stresow
Geschäftsführer und Großvater der Zufriedenheit.

WWW.COMBATREADY.DE
Tel.: 02236 / 848-0

Alle Systeme ab 500,- senden wir Ihnen bei Vorkassezahlung frachtfrei und versichert ! inkl. Systemkartonage - günstiger Auslandversand!


GESETZ GEGEN CHAOS | In **APB** treffen Gangster und Polizisten aufeinander. Klar, dass es da gewaltig kracht.

APB – All Points Bulletin

Von: Robert Horn

Das Online-Räuber-und-Gendarm-Action-Spiel ist nahezu fertig.

So richtig Bescheid weiß keiner, denn um diesen Titel war es in den letzten Monaten verdächtig still. Schon im Juli soll das ambitionierte **All Points Bulletin**, kurz **APB**, in den Handel kommen, dabei ist den wenigsten Spielern klar, wie die Open-World-Online-Mehrspieler-Ballerei genau funktioniert. Wir haben uns in London eine weit fortgeschrittene Fassung angeschaut und bemühen uns um einen Überblick:

APB ist ein MMO, also ein Online-Spiel mit vielen Teilnehmern, bis zu 10.000 pro Server. Angesiedelt ist das Geschehen in der fiktiven Stadt San Paro, in der sich Gesetzeshüter und Ganoven ein ständiges Katz-und-Maus-Spiel liefern. Damit nun nicht Zehntausende von Spielern wild ballernd durch die Straßen ziehen, begrenzt das Spiel die Gefilde auf Stadtgebiete, die jeweils maximal 100 Spieler erlauben.

Wie in solchen Spielen üblich, schließen sich die Teilnehmer in Gruppierungen zusammen, entweder aufseiten der Gangster oder als Polizisten. Das Ziel der jeweiligen Parteien ist klar: Während die Verbrecher alles daransetzen, Chaos zu stiften, Geschäfte oder Banken auszurauben, Leute zu entführen oder Auftragsmorde zu begehen, müssen Gesetzeshüter genau das verhindern. Sobald ein solches Verbrechen also stattfindet, bekommen die Vertreter von Recht und Gesetz eine entsprechende Meldung, werden zum Tatort geleitet und dürfen dort die Gangster ordentlich aufmischen.

Das Ziel der Entwickler: Die verfeindeten Parteien sollen auf diese Weise immer wieder in den Straßen der Stadt aufeinandertreffen und sich gegenseitig die Suppe versalzen. Ein Match-Making-System sorgt dabei dafür, dass spielerisch gleich


EINZIGARTIG | Jede Spielfigur dürfen Sie bis zur Farbe der T-Shirt-Naht selber zusammenstellen.

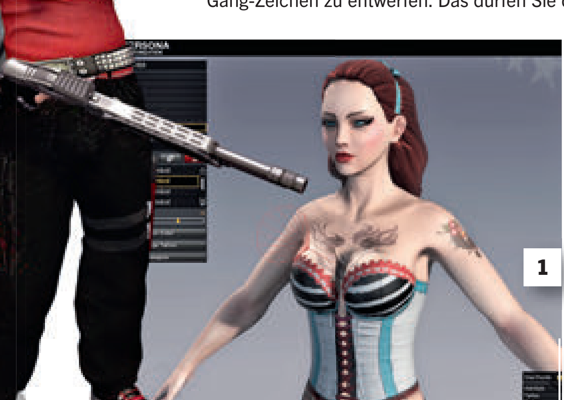


HINTER GITTERN | Gesetzeshüter können Gangster auch festnehmen, anstatt sie zu erschießen.

FÜR KREATIVE: MÄCHTIGE EDITOREN

Ein ganz besonderes Schmankerl von APB sind die leistungsstarken Editoren, mit denen Sie das Spiel individuell gestalten:

Schon die Chartaktererschaffung gibt Ihnen unzählige Möglichkeiten, Ihren ganz persönlichen Helden zu erschaffen. Jedes noch so kleine Detail dürfen Sie festlegen und so Körperbau, Haare und Accessoires bestimmen (1). Damit nicht genug: **Ein weiterer Editor** ermöglicht es Ihnen, eigene Symbole, Logos oder Bilder zu erschaffen, etwa um das eigene Gang-Zeichen zu entwerfen. Das dürfen Sie dann überall hinkleben, wo Sie wollen, egal ob auf Haut, Kleidung oder Autos. Letztere dürfen Sie ebenfalls in einem Editor aufmotzen und nach eigenem Gusto lackieren (2). Darüber hinaus entwerfen Sie bei Bedarf Ihre eigenen Klamotten. Zu guter Letzt wäre da noch der Musik-Editor, mit dem Sie komplett eigene Stücke komponieren und als Ihre Signatur-Musik einrichten oder sie auf dem Marktplatz zum Verkauf anbieten. Kreativität wollen die Entwickler belohnen und versprechen, Spielzeitkosten bei entsprechender Leistung zu senken. Wie das genau funktioniert, ist allerdings noch unklar.


1


2



WAS KOSTET ES?

APB wird nicht kostenlos sein. Das Bezahlmodell sieht vor, dass Sie nur die Zeit bezahlen, die Sie im Spiel verbringen. Wenn Sie das Spiel kaufen, haben Sie 50 Spielstunden frei und erhalten unbegrenzten Zugang zu den sozialen Features des Spiels. Danach kosten 20 weitere Stunden 6,29 Euro, ein 30-Tage-Paket 8,99 Euro. Auch Zwei- oder Drei-Monats-Abos sind möglich.

starke Truppen aufeinandertreffen. Der Freiheit und Kreativität sind dabei kaum Grenzen gesetzt, die Ballereien erinnern nicht von ungefähr an **GTA 4**. So heizen Sie etwa mit Ihren selbst designten Autos durch die Straßen der Stadt, liefern sich wilde Verfolgungsjagden und feuern dabei aus allen Rohren. Das Waffenarsenal des Action-Spiels fällt entsprechend umfangreich aus, von der kleinen Handfeuerwaffe bis zum Raketenwerfer ist alles dabei. **APB** erreicht aber mit Sicherheit nicht den taktischen Anspruch eines **Counter-Strike**, sondern richtet sich eher an spaßsuchende Actionfans.

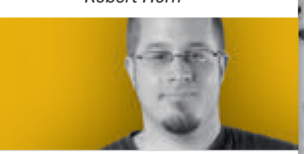
Für erledigte Aufträge gibt es neben Geld für Waffen und Autos auch Reputation. Erfolgreiche Spieler erarbeiten sich so einen Ruf als Schwerverbrecher oder knallharter Wächter des Gesetzes. Falls Sie also zum Unterweltkönig von San Paro werden, kann es gut sein, dass Spieler auf der Seite des Gesetzes den Auftrag bekommen, Sie dingfest zu machen.

Die Entwickler von APB betonen immer wieder, dass ihr Spiel ein Sandbox-MMO ist, Spieler sich ihren Spaß also sozusagen selber suchen müssen. Denn nur wenn Gangster auf Verbrechenstour gehen, können Polizisten einschreiten. **APB** lebt also von seinen Einwohnern, was Balancing-Fragen aufwirft. Wenn es zu wenig Spieler auf einem Server gibt, kommen kaum Auseinandersetzungen zustande. Und sollte eine Partei zahlenmäßig überwiegen, könnte das der anderen gehörig den Spielspaß verderben.

Typische MMO-Features gibt es übrigens auch. So glänzt **APB** durch eine Riege toller Editoren (siehe Kasten oben) und einen virtuellen Marktplatz, auf dem Sie von Waffenmodifizierungen über Autoteile bis hin zu selbst designten Shirts alles bekommen. Inzwischen ist außerdem klar: **APB** wird Gebühren kosten. Um diese zu rechtfertigen, müssen die Entwickler allerdings mehr bieten als einen undurchsichtigen **Counter-Strike-GTA**-Mischmasch mit stylishen Klamotten und Fahrzeugen. Aktuell läuft die geschlossene Beta-Phase, die Presse ist dort allerdings nicht zugelassen. Wir müssen also wie Sie abwarten und uns die Dinge selbst zusammenreimen. Wenn die offene Beta-Phase beginnt, wissen wir mehr. ❑

ERSTEINDRUCK

Robert Horn



Die Grundidee des Spiels lässt mich hibbelig werden. Das klingt alles wirklich cool! Vielleicht liegt meine Vorfreude daran, dass ich schon in **GTA** mit Genuss Chaos angerichtet habe. Ähnliches verspricht mir nun **APB**, nur in viel größerem Maßstab und mit der eigenen Gang. Aber das eigentliche Spielziel, das Warum, das verstehe ich immer noch nicht. Ist **APB** mehr als „nur“ ein weiterer Mehrspieler-Shooter? Ich warte, bis ich es spielen kann.

GENRE: Mehrspieler-Action
ENTWICKLER: Realtime Worlds
ANBIETER: Electronic Arts
TERMIN: 1. Juli 2010



ACTION-MMO | **APB** will mehr sein als nur ein weiterer Mehrspieler-Shooter. Ob das klappt?

KEIN KLON | Sie sehen es: Der Editor von **APB** bringt die unterschiedlichsten Charaktere hervor.

VOLLTREFFER | Die U.S. Army Rangers geraten in den Bergen von Afghanistan in einen Hinterhalt.

AUFTRAG | Ein Squad von Freiwilligen muss ein schwer gesichertes MG-Nest unschädlich machen.

DYNAMISCH | Im Spiel werden Sie sich nicht nur hinlegen, sondern auch aus der Deckung herauslehnen können. „Slide to cover" (Reinrutschen in die Deckung) ist ebenfalls möglich.

Medal of Honor

Von: Toni Opl

„Wir machen keine Spiele über Politik. Bei uns geht es um Authentizität und die Ehre der Soldaten."

Mit nebenstehender Aussage antwortet Greg Goodrich, ausführender Produzent bei EA Los Angeles, auf die Frage, wie sich das neue **Medal of Honor** von der **Modern Warfare**-Serie unterscheiden wird. Goodrich ist anlässlich des EA Spring Showcase nach London gekommen und präsentiert einen neuen Abschnitt aus der Kampagne, der die U.S. Army Rangers bei der Arbeit zeigt.

Einem Vorschlaghammer gleich räumen die Rangers dort auf, wo die in ersten Trailern und Präsentationen gezeigten Tier-One-Einsatzkräfte heimlich, still und leise die größte Bedrohung bereits ausgeschaltet haben. Dementsprechend gehen die Missionen der beiden Kampfverbände auch Hand in Hand. Der Spieler wechselt mehrfach die Rollen, während die Erzählfackel von einer Truppe zur nächsten weitergereicht und der Story-Faden nahtlos weitergesponnen wird.

Vier mutige Jungs, einen davon spielt Goodrich selbst, melden sich freiwillig, um in den Bergen ein MG-Nest der Taliban auszuheben. Das Quartett erklimmt langsam den Hügel, stürmt mehrere Steinhütten, tritt auf Kommando Türen ein und räumt mit Standard-Militärwaffen (Sturmgewehr, Schrotflinte, Kampfmesser etc.) zahlreiche Feinde aus dem Weg. Die Trefferwirkung ist beeindruckend – getroffene Gegner reißt es förmlich aus den Latschen.

Die drei KI-Kameraden agieren während des Angriffs vollkommen eigenständig und erweisen sich als gut ausgebildete Soldaten. Goodrichs Figur rutscht aus dem Sprint in eine Deckung, doch die Mauer zerfällt unter Beschuss Stück für Stück, sodass er alsbald die Stellung wechseln muss. Als die Munition knapp wird, fordert er auf Knopfdruck Nachschub von den Kollegen an. Nach einer Weile verschwinden sämtliche Anzeigen vom Bildschirm, was die Atmosphäre nur verstärkt. Laut Goodrich lässt sich das HUD aber jederzeit per Tastendruck wieder einblenden.

Nachdem das Squad auf ein Waffenlager gestoßen ist und sich nach einer Dialogsequenz weiter den Berg hochgekämpft hat, ist endlich die besagte MG-Stellung in Sicht. Unter heftigem Feuer wirft einer der KI-Kumpanen eine rote Rauchgranate, Sekunden später düst ein Kampfjet vorbei und räuchert das Nest buchstäblich aus. Um ein Haar hätte es die Jungs mit erwischt, so nah waren sie an der Abwurfstelle. Als sich die Dunstschwaden langsam verziehen, pirscht sich das Team auf einer Hochebene an ein kleines Dorf heran. In einer der Hütten klingelt plötzlich ein Mobiltelefon. BOOM! Ende der Präsentation. ❑

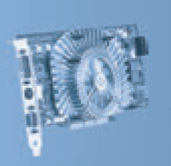
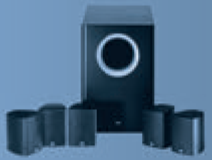
ERSTEINDRUCK

Toni Opl



Kein Kommentar zum Mehrspielermodus, keine Details zur im aktuellen Afghanistan-Konflikt angesiedelten Story. Mager! Ich kann mir zwar nicht vorstellen, dass man ganz auf filmreife Hollywood-Action à la **Modern Warfare** verzichtet, aber das gezeigte Szenario wirkte tatsächlich ungemein authentisch und bedrohlich. Zudem kamen die Schusswechsel sehr realistisch rüber. Ich bin absolut heiß auf **MoH**!

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: Electronic Arts
ANBIETER: Electronic Arts
TERMIN: 15. Oktober 2010




EKL®
innovative solutions

34,99

EKL Alpenföhn „Brocken"

Der Kühlkörper des „Brocken" präsentiert sich komplett vernickelt mit einem speziellen Lamellen-Design, das eine optimierte Luftzirkulation des verbauten Lüfters ermöglicht. Des Weiteren bietet das neue Design die Möglichkeit, einen zweiten 120-mm-Lüfter am Kühlkörper zu installieren – gerade für ambitionierte Gamer und Overclocker sehr interessant.

- für Sockel 754, 775, 939, 940, AM2, AM2+, AM3 und 1366 • Aluminium-Lamellen, Kupfer-Basis • 120-mm-Lüfter mit violetten LEDs
- 8 Heatpipe-Verbindungen • Maße: 126x157x104 mm (BxHxT)



5,99

EKL Alpenföhn „Föhn"

Gehäuse-Lüfter mit Präzisionsgleitlager

- Volumenstrom 76 m³/h (44,71 cfm)
- Lüfterdrehzahl 700 U/min - 1200 U/min
- Maße: 120x120x 25 mm (BxHxT)
- PWM-Lüfteranschluss



29,99

EKL Alpenföhn „Groß Clockner"

CPU-Kühler mit DirectTouch-Heatpipes

- für Sockel 754, 775, 939, 940, AM2 und AM2+
- Aluminium-Lamellen, Kupfer-Basis
- 120-mm-Lüfter
- 8 Heatpipe-Verbindungen
- Maße: 125x157x110 mm (BxHxT)



44,99

EKL Alpenföhn „Nordwand" rev.B

CPU-Kühler mit vernickeltem Kühlkörper

- für Sockel 754, 775, 939, 940, AM2, AM2+, AM3, 1366 und 1156
- Aluminium-Lamellen, Kupfer-Basis
- 120-mm-Lüfter mit vier blauen LEDs
- 10 Heatpipe-Verbindungen
- Maße: 131x155x96 mm (BxHxT)

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Angebot gültig bis zum 09.06.2010.

* 14 Cent/Minute aus dem deutschen Festnetz/powered by QSC, max. 42 Cent/Minute aus Mobilfunknetzen

Mehr von ALTERNATE finden Sie auf den Seiten 106-107











24 Stunden Bestellhotline:

01805 - 90 50 40*

www.alternate.de

KRIEG DER FARBEN | Die Blacklight-Truppen tragen blaue Uniformen. The-Order-Söldner kleiden sich in rot.

BILDSTÖRUNG | Der Pixelbrei rechts im Bild entsteht durch eine Spezialgranate.

FUNKENFLUG | Blaue Treffereffekte zeigen Ihnen an, dass Ihr Gegner noch Schildenergie hat.

Blacklight: Tango Down

Von: Sebastian Stange

Viel Spiel für wenig Geld. Kann der Download-shooter damit punkten?

Der Mehrspieler-Shooter **Blacklight: Tango Down** entführt Sie in ein düsteres Zukunftsszenario: In der fiktiven Ostblockstadt Balik bricht ein Virus aus, das aus den Infizierten mordlüsterne Kreaturen macht. An diesem Schauplatz treffen zwei Parteien aufeinander: Die Regierungstruppen Blacklight sowie der Söldnerverband The Order.

Nette Sci-Fi-Spielereien

Für etwa 15 Euro wird der Download-Titel viel bieten: Zwölf Maps für bis zu 16 Spieler, sieben Modi, ein Level-System mit 70 Stufen und eine Koop-Kampagne, in der Sie mit bis zu drei Mitspielern gegen die Infizierten kämpfen. Da der Shooter in der nahen Zukunft spielt, gibt es einige eigenwillige Spielideen. Die **Blacklight**-Version von Rauchgranaten erzeugt beispielsweise pixelige Bildfehler und die Blendgranate sorgt für einen Bluescreen. Außerdem sehen Sie per Knopfdruck durch Wände. Dabei werden Teammitglieder, Gegner und Vorratskisten im Level hervorgehoben. Das klingt krass, wurde aber clever ausbalanciert. Die Funktion namens HRV (Hyper Reality Visor) benötigt einige Sekunden zum Aufladen und außerdem können Sie bei HRV-Benutzung nicht schießen. Es ist übrigens problemlos möglich, komplett darauf zu verzichten, doch der taktisch kluge Einsatz lohnt sich. Angenehmer Nebeneffekt: Camper haben keine Chance.

Waffen nach Wahl

Ein weiteres Steckenpferd von **Tango Down** sind die Waffen. Die basieren grob auf aktuellem Schießgerät und können nach Belieben angepasst werden. Dank verschiedener freischaltbarer Komponenten kann sich jeder Spieler die passende Knarre für seine Spielweise bauen. „Die Waffe ist die Charakterklasse!“ erklären die Entwickler. Obendrein können Sie um die 100 Waffentags freischalten. Das sind Aufkleber, die Ihr Gewehr verzieren und Statusboni mit sich bringen.

Beim Anspielen fanden wir uns schnell zurecht. Der Spielverlauf ist sehr geradlinig und flott. Das fühlte sich trotz des HRV-Features nicht sehr taktisch an, sondern erinnerte eher an Mehrspieler-Shooter alter Schule, etwa **Unreal Tournament 3**. Die dünne Soundkulisse sowie das eher verwirrende Interface benötigen allerdings noch Feinschliff. ❑

ERSTEINDRUCK

Sebastian Stange



Der große Pluspunkt von **Blacklight: Tango Down** ist der niedrige Preis. Das Ding hat einen großen Umfang und spielt sich flott, bietet aber abgesehen vom Röntgenblick wenig Neues. Die Modi sind allesamt altbewährt, der Spielverlauf stellt keine Revolution dar. Aber wozu auch? Solange am Ende ein unterhaltsames Spielerlebnis herauskommt, bin ich zufrieden. Das Zeug dazu hat **Tango Down** allemal.

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: Zombie Studios
ANBIETER: Ignition USA
TERMIN: Sommer 2010

Sharkoon

(T)RAUM|KLANG





DOLBY DIGITAL



Entdecken Sie das X-TATIC DIGTAL 5.1 Headset!

Mit dem Dolby®-zertifizierten X-TATIC DIGITAL geniessen Sie Raumklang in Vollendung. Acht Lautsprecher inklusive Subwoofer sorgen für einen satten Sound – egal ob auf Spielkonsole, PC oder HiFi-Anlage.

Zeigen Sie Ihren Gegnern, wer dank bester Surround-Sound-technik den Ton angibt! Ob Shooter, Renn- oder Strategiespiel – das X-TATIC DIGITAL macht Sie zum klaren Gewinner!

- Inkusive Dolby® Digital Decoder-Box
- Unterstützt Dolby® Digital 5.1, Dolby® Digital 2.0 und Dolby® Pro Logic®
- Kompatibel mit Xbox®, Xbox® 360, PS2®, PS3®, PC und DVD
- Kabelintegrierte, digitale Lautstärkeregelung













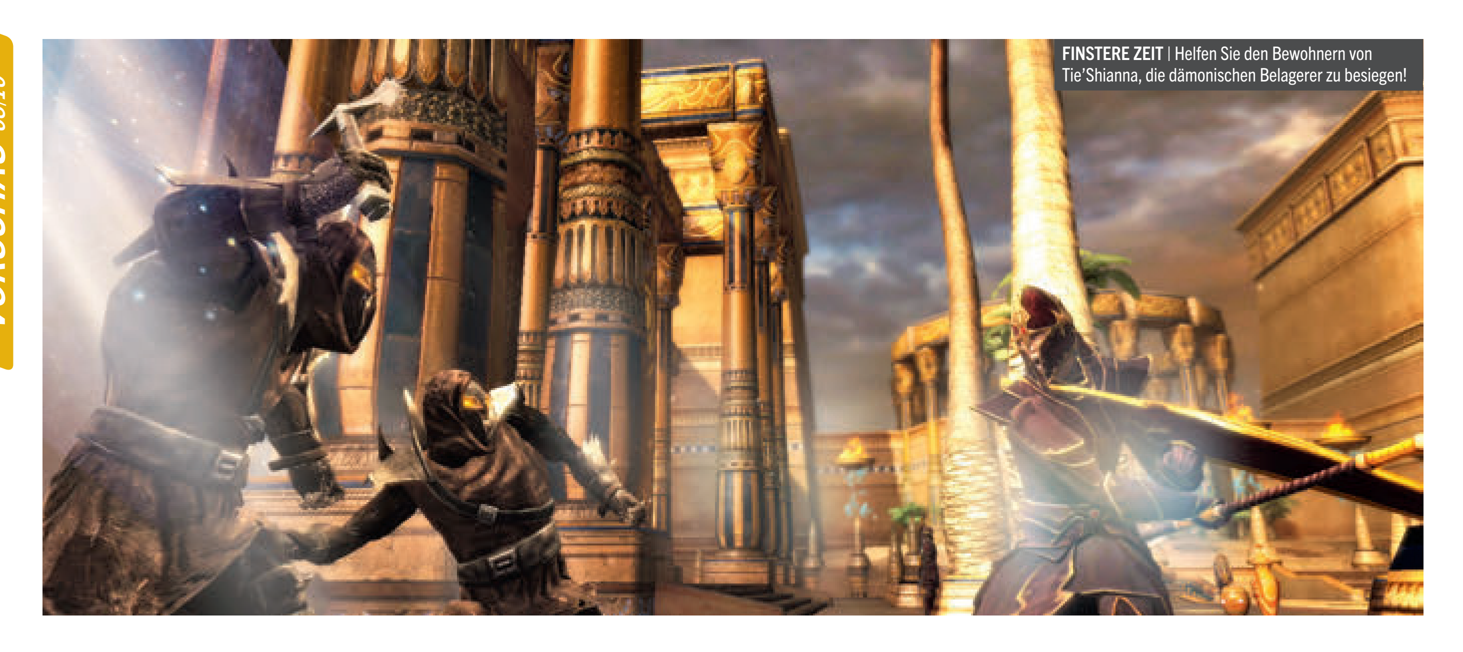







STORAGE SOLUTIONS | MULTIMEDIA | POWER SUPPLIES | INPUT DEVICES | CASES | COOLING

www.sharkoon.de


FINSTERE ZEIT | Helfen Sie den Bewohnern von Tie'Shianna, die dämonischen Belagerer zu besiegen!

Drakensang: Am Fluss der Zeit – Phileassons Geheimnis

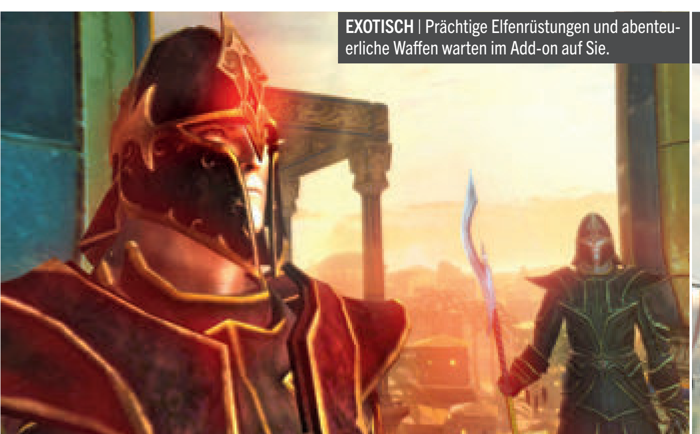
Von: Stefan Weiß

Radon Labs dreht an der Uhr und katapultiert den Spieler 3.000 Jahre zurück in die Blütezeit der Elfen in Aventurien.

Mit gut erzählten Geschichten ist es wie mit einer Tüte Chips: Wenn man erst mal davon probiert hat, giert man sofort nach mehr. Das wissen wohl auch die Entwickler von **Drakensang**, denn nach dem Ende von **Am Fluss der Zeit** (**AFdZ**) wollten wir sofort weiterspielen, neue spannende Heldenabenteuer im schön gestalteten Aventurien erleben. Zu unserer Freude bot Radon Labs schon im Abspann von **AFdZ** ein Appetithäppchen dar: In einem Rendervideo sieht man mehrere Drachenschiffe am Städtchen Nadoret vorbeiziehen, an Bord der für **DSA**-Spieler bekannte Thorwaler und Seefahrer Phileasson, der kurz hinter Nadoret ein Lager aufschlägt. **Asleif Phileasson Foggwulf**, so sein voller Name, tritt als Hauptfigur in der Pen&Paper-Vorlage **Das Schwarze Auge** auf, um seine Wettfahrt um Aventurien zu bestreiten. Diese Abenteuergeschichte (angelehnt an Jules Vernes **In 80 Tagen um die Welt**) ist bei **DSA**-Fans sehr beliebt, daher war es für Radon Labs ein regelrechtes „Muss", diese Figur auch in **Drakensang** auftreten zu lassen.

Dies geschieht recht geschickt inszeniert – sobald Sie das Add-on installiert haben, können Sie im Laufe Ihres **Drakensang**-Abenteuers Kontakt mit Foggwulf aufnehmen, um das Abenteuer rund um Phileassons Geheimnis zu starten. Damit Sie sich dabei nicht verzetteln oder gar mit einer zu schwachen Party die Questreihe starten, müssen Sie erst einen gewissen Punkt der Story von **Am Fluss der Zeit** erreicht haben, um mit Foggwulf zu reisen. Der Thorwaler steht Ihnen ausschließlich für das Add-on als neues Partymitglied zur Verfügung und nimmt die Rolle eines Nahkämpfers ein.

Zurück in die Vergangenheit, so lautete schon die Devise für **Am Fluss der Zeit**, das 23 Jahre vor den Ereignissen des ersten **Drakensang** spielte. Im Add-on reisen Sie zusammen mit Phileasson satte 3.000 Jahre in die aventurische Vergangenheit, in die sogenannte Sphärenwelt der Globule. Näheres dazu erfahren


EXOTISCH | Prächtige Elfenrüstungen und abenteuerliche Waffen warten im Add-on auf Sie.


LAND IN SICHT | Phileassons erster Auftritt findet bei Nadoret statt, wo er sein Lager aufschlägt.

DIE WELT DER GLOBULE

Das Rollenspielwerk Das Schwarze Auge stellt sein Universum mit dem sogenannten Sphärenmodell dar. Globule sind die darin enthaltenen Zwischenwelten.



◀ **KRABBELZEUG** | Riesige Insekten gehören von jeher zum Bestiarium von **DSA**. In der Zwischenwelt der Globule bekommen Sie es beispielsweise mit garstigen Skarabäen zu tun.



◀ **SEHENSWÜRDIG** | **DSA**-Kenner dürfen sich auf legendäre Orte der aventurischen Geschichte freuen. Hier besuchen wir etwa die Gärten der Elfengöttin Nurti.

▶ **GIGANTISCHE AUSSICHT** | Tie'Shianna versprüht viel orientalisches Flair. Allerdings bekommen Sie nicht die komplette Stadt zu Gesicht, sondern nur einzelne Abschnitte, etwa die mächtigen Toranlagen.

Das **DSA**-Universum setzt sich aus sieben Sphären zusammen, Aventurien beispielsweise gehört zur lebenden Welt, die in der dritten Sphäre angesiedelt ist. Die aventurischen Götter dagegen gehören etwa zur fünften Sphäre, das Reich der Toten zur vierten, die Sterne zur sechsten.

Zwischen den Sphären existieren die Globule, einer Traumwelt ähnelnd, in der gänzlich andere Gesetze gelten als etwa im „realen" Aventurien. Dadurch ergeben sich für die Autoren von **Phileassons Geheimnis** jede Menge Möglichkeiten, für eine ungewöhnliche Geschichte zu sorgen. So ist zum Beispiel alternative Magie möglich, die deutlich stärkere Zauber benutzt. Auch Zeit, Schwerkraft und Entfernung wirken sich in den Globulen anders aus. Wie viel man davon im Add-on mitbekommt, wissen wir noch nicht. Fest steht aber, dass Sie die Welt der Globule im Verlauf der Add-on-Geschichte mehrfach aufsuchen und nicht am Stück erleben. Die Ereignisse von **Am Fluss der Zeit** bleiben davon unberührt. Erbeutete Gegenstände aus dem Zwischenreich lassen sich aber mitnehmen.

Sie im Extrakasten. Auch der Ort des Geschehens wechselt: Statt des bisherigen, mitteleuropäisch anmutenden Szenarios im Kosch erleben Sie Ihre Abenteuer in orientalisch-tropischem Flair – es geht in die historische Elfenmetropole Tie'Shianna. Dort unterstützen Sie Elfenkönig Fenvarien, dessen Stadt von einer Belagerung dämonischer Horden unter der Führung des Namenlosen Gottes bedroht ist. Passend zum Szenario treffen Sie auf allerlei ungewöhnliche Kreaturen und Gegner, etwa riesige Purpur-Würmer (Drachen), Daimonide (von dämonischer Macht vereinnahmte Wesen), Riesen-Skarabäen, Kultisten – für spannende Gefechte dürfte gesorgt sein. Auch in puncto Ausrüstung haben sich die Entwickler viel Mühe gegeben, passendes Werkzeug für Ihre Helden bereitzustellen: Elegante Elfenbögen und -stäbe, schön gearbeitete Schilde und Panzerrüstungen gehören zum Sortiment.

Freuen dürfen Sie sich auch auf eine erneut hochklassige Vollvertonung – **Am Fluss der Zeit** trumpfte hier bereits mächtig auf. Schon im August soll **Phileassons Geheimnis** dann im Laden stehen und für zusätzliche zehn Stunden Rollenspielabenteuer sorgen. ❑

ERSTEINDRUCK

Stefan Weiß



Schön, dass Radon Labs sich dazu entschieden hat, dem Spieler ein ganz frisches Szenario zu präsentieren. So gern ich das mittelalterliche Aventurien mit seinen dunklen Tannenwäldern und Burgruinen mag, die Welt von **Das Schwarze Auge** bietet wesentlich mehr. Bleibt nur zu hoffen, dass die jüngst eingetretene Insolvenz von Radon Labs sich nicht noch auf das Add-on auswirkt. Daumen drücken!

GENRE: Rollenspiel
ENTWICKLER: Radon Labs
ANBIETER: Dtp Entertainment
TERMIN: August 2010

INTERVIEW MIT **BERND BEYREUTHER**

„Die schönste DSA-Erfahrung!"

PC Games: Warum habt ihr euch gerade für die klassische Phileasson-Kampagne als Aufhänger für das Add-on entschieden?

Beyreuther: „Meine schönsten **DSA**-Erfahrungen hatte ich mit der Phileasson-Saga, die in der Pen&Paper-Vorlage gerade neu aufgelegt wurde und bei der **DSA**-Community sehr beliebt ist."



Bernd Beyreuther ist Kreativdirektor bei Radon Labs.

PC Games: Wie trifft denn Phileasson im Add-on auf die Spielergruppe?

Beyreuther: „Das ist im Kosch (die Spielumgebung von **Drakensang**, Anm. d. Redaktion) eine hochdramatische Sache. Schenkt man den Legenden Glauben, soll der Fluch des Flussvaters verhindern, dass Thorwaler den Fluss hinaufsegeln. Um Aufregung zu vermeiden, parken wir Phileasson und seine Crew also etwas abseits der Stadt."

PC Games: Wie stellt ihr sicher, stets dicht an der DSA-Vorlage zu bleiben?

Beyreuther: „Wir sitzen mit den DSA-Autoren und Redakteuren an einem Tisch und besprechen jedes kleine Detail."





BRENZLIG | Lynch geht wütend zum Angriff über, die Gegner dürften also gleich das Zeitliche segnen.

Kane & Lynch 2: Dog Days

Von: Sascha Lohmüller

Über den neuen Stil wurde viel geredet, jetzt durften wir endlich Probe spielen – mit der Xbox-Version.

SCREEN-INFO

Die Screenshots wurden uns alle von Publisher Square Enix zur Verfügung gestellt. Sie spiegeln die Grafik der Xbox-Version wider, lediglich bei den Kameraperspektiven wurde getrickst.

Die Story von **Kane & Lynch 2: Dog Days** ist schnell erzählt. Die beiden namensgebenden Antihelden sind natürlich wieder die Protagonisten. Während Ex-Söldner Kane quer über den Globus reist und sich vor der Polizei versteckt, hat Psychopath Lynch fast schon ein geordnetes Leben. In Schanghai arbeitet er für Gangsterboss Glazer und hat sogar eine Freundin. Als ein großer Waffendeal ansteht, bittet Lynch Kane um Hilfe. Dabei geht natürlich gehörig was schief und das ungleiche Paar wird in ein heilloses Chaos gezogen.

Anders als im Vorgänger verkörpern Sie nicht Kane, sondern seinen psychisch kranken Kumpan Lynch. Die Auswirkungen: Im Vergleich zum militärisch ausgebildeten Kane ist Lynch viel irrationaler und verlässt sich oft auf improvisierte Vorgehensweisen. Im Grunde versucht er, in dem Chaos um ihn herum einfach nur am Leben zu bleiben. Apropos chaotisch: Die Macher wollen Ihnen das Gefühl geben, als würden um Sie herum Dinge passieren, die eigentlich viel zu groß und zu bedeutend für das Gauner-Duo sind.

Bei einer Präsentation in München zeigte uns Art Director Rasmus Poulsen eine solche Mission, in der man sich wie ein kleiner Fisch fühlt. Der Auftrag startet mit einer Zwischensequenz, in der sich Kane und Lynch in Glazers Auto befinden, als der Wagen gerammt wird. Kurz darauf werden die drei von rivalisierenden Kriminellen angegriffen, später gesellt sich auch noch die Polizei dazu. Kane und Lynch schnappen sich also Glazer und flüchten in eine Tiefgarage, in der nur noch mehr Polizisten lauern. Die beiden KI-Gegner-Gruppen agieren dabei unterschiedlich. Die Kriminellen stürmen blind nach vorne, die Gesetzeshüter hingegen verhalten sich eher defensiv. Während dieser Mission durften wir auch einige der neuen Features begutachten. Auf Knopfdruck schnappt sich der Spielcharakter beispielsweise Benzinkanister und wirft diese in Richtung der Kontrahenten. Dann reicht ein gezielter Schuss, um ganze Gegnergruppen auszuschalten. Ebenfalls neu: Wenn Ihre Spielfigur zu oft getroffen wird, ist sie nicht sofort tot. Stattdessen geht sie erst mal zu Boden und kann liegend weiterfeuern. Falls Ihr Charakter nun nicht weiter beschossen wird, kann er nach einer Weile wieder aufstehen oder sich hinter eine Deckung retten. Dieses Feature ist eine Reaktion der Entwickler auf den oftmals zu hohen Schwierigkeitsgrad des Vorgängers.

Danach spielten wir selbst eine andere Mission, in der Kane und Lynch vor einem Sondereinsatzkommando aus einem Restaurant fliehen. Bei dieser Gelegenheit fiel uns eine weitere sinnvolle Neuerung auf: Die Steuerung wurde komplett überarbeitet. Vor allen Dingen das Deckungssystem, das im ersten Teil unausgereift wirkte, geht in **Kane & Lynch 2: Dog Days** deutlich flüssiger von der Hand. Auf einen einfachen Tastendruck hin lehnt sich Ihr Charakter gegen Wände oder versteckt

TREFFER | Die Blutspritzer auf der Kamera bedeuten, dass Sie getroffen werden. Nun heißt es Deckung suchen.

SCHANGHAI | Dieses Renderbild soll verdeutlichen, dass die Metropole ein Mix aus Industrie und Wolkenkratzern ist.

VERBRECHER | Kane und Lynch sind böse Buben und machen auch vor der Staatsgewalt keinen Halt.

sich hinter Autos und dergleichen. Einige dieser Objekte zerbröseln jedoch bei starkem Beschuss. In dem Fall heißt es: Feuerpause abwarten und zum nächsten sicheren Ort sprinten. Übrigens: Kommt Ihr Spielcharakter einem Gegner nahe genug, ohne dabei durchsiebt zu werden, kann er den Kontrahenten packen und als Schutzschild missbrauchen. Nachdem der Kollege ausgedient hat, schubsen Sie ihn einfach weg oder erschießen ihn. Überhaupt wird der Gewaltgrad in **Kane & Lynch 2: Dog Days** noch einmal nach oben geschraubt. In einer Szene der von uns angespielten Mission flehte ein unbewaffneter Polizist um Gnade. Noch ehe wir uns versahen, verpasste ihm Kane aus dem Hintergrund zwei Kugeln und er brach vor unseren Augen zusammen – starker Tobak.

Durch den dreckigen Stil wirkt eine solche Brutalität jedoch nicht übertrieben. Das Geschehen wird nämlich dargestellt, als würde ein neutraler Beobachter alles mit einer wackligen Handkamera aufzeichnen, was durch einen Grießeleffekt und Farbarmut nochmals verstärkt wird. Dadurch entsteht ein enormes Mittendrin-Gefühl. Als Inspiration für diese Art Kameraführung nannte uns Poulsen übrigens neben allerlei Augenzeugen-Youtube-Videos auch Hollywood-Filme wie **Stirb langsam** und **Collateral**. Allzu derbe Gewaltszenen, etwa Kopfschüsse mit Schrotflinten, werden einfach verpixelt. Das stellt zum einen die USK zufrieden, zum anderen vertieft es den dokumentarischen Amateurfilm-Eindruck. Die Wahl Schanghais als Ort der Handlung hat ebenfalls nicht nur storybedingte Gründe. Besonders die Größe und die Gegensätze innerhalb der Stadt waren für die Entwickler interessant: Glasbauten direkt neben Slums, alles ist grell und neonfarben und trotzdem wirkt die Stadt dreckig, farbarm und vermodert. Was vermittelt werden soll, ist: Ja, diese Stadt ist real und glaubhaft, aber trotzdem hat sie etwas Seltsames, Fremdartiges.

Für Mehrspieler-Freunde gab es kaum Neuigkeiten. Ein Koop-Modus ist wieder an Bord, erstmals jedoch online und nicht nur zu zweit an einem Bildschirm – das war nämlich auch ein Kritikpunkt am Vorgänger. Der Modus „Fragile Alliance" ist ebenfalls wieder mit von der Partie, um einige „Überraschungen" angereichert, wie uns Poulsen verriet. ❑

ERSTEINDRUCK

Sascha Lohmüller



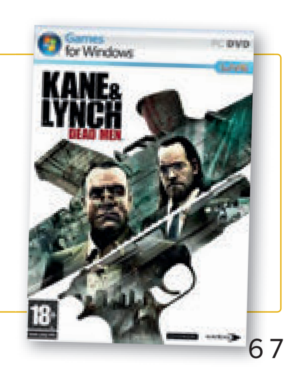
Anfangs war ich skeptisch, ob der neue Look überzeugend und spielfördernd umgesetzt werden könnte. Jetzt, nachdem ich selbst eine Runde **Dog Days** spielen durfte, weiß ich, dass meine Sorgen unbegründet waren. Das Spielgefühl ist etwas vollkommen Neues, aber es funktioniert. Zudem nehmen sich die Entwickler der Kritikpunkte am Vorgänger an und bauen den überfälligen Online-Koop-Modus ein. Sehr schön!

GENRE: Action
ENTWICKLER: Io Interactive
ANBIETER: Square Enix
TERMIN: 27. August 2010

DER VORGÄNGER

Kane & Lynch 2: Dog Days ist die Fortsetzung eines (nicht nur wegen seiner rohen Gewalt) sehr umstrittenen Spiels.

Der erste Titel rund um die zwei ungleichen Kerle Kane und Lynch erschien hierzulande Ende 2007 und trug den schicken Namen **Kane & Lynch: Dead Men**. Trotz einer mageren KI, eines unausgegorenen Deckungssystems sowie eines teils unfairen Schwierigkeitsgrades bestach das Spiel mit einer wirklich tollen Story, einer dichten Atmosphäre sowie den wohl charismatischsten Antihelden der Videospielgeschichte. Der verdiente Lohn: eine Wertung von sehr guten 86 %, die Kollege Robert Horn damals in der Ausgabe 01/08 zückte. Für den zweiten Teil scheinen sich die Entwickler jedoch auch die angesprochenenen Kritikpunkte zu Herzen genommen zu haben.





SCHARF | An diesem US-Soldat lässt sich gut erkennen, wie detailreich die Spielfiguren aussehen.

Arma 2: Operation Arrowhead

Von: Alexander Frank

Ende Juni lassen die Arma-2-Entwickler die erste Erweiterung auf den Spieler los. Hoffentlich ohne die Bugs des Hauptprogramms.

Treue PC-Games-Leser erinnern sich vielleicht an das Bug-Debakel von **Arma 2**, dem Nachfolger des beliebten Taktik-Shooters **Armed Assault**. Als das Spiel vor etwa einem Jahr erschien, ärgerte sich der Tester Robert Horn über dessen unfertigen Zustand. Die Wertung von 64 % in der Ausgabe 08/2009 verdankt **Arma 2** nur dem am Verkaufstag erschienenen Patch, der die ersten Fehler behob. Unsere Schwesterzeitschrift PC ACTION testete das Spiel ohne dieses Update – und strafte das Fehlerspektakel mit mickrigen 43 % ab.

Mehrere weitere Patches machten den Taktik-Shooter letztendlich spielbar. Die aktuelle Version 1.05 stellt auch das Gerüst dar, auf dem die Erweiterung **Operation Arrowhead** aufbaut. Als die tschechischen Entwickler von Bohemia Interactive uns das ohne das Hauptprogramm spielbare Add-on präsentierten, lief es stabil. Die Wegfindung, die künstliche Intelligenz und die Skript-Ereignisse schienen zu funktionieren, wenn auch mit einigen leichten Aussetzern. Unsere größte Sorge war vorerst weitgehend zerstreut. Allerdings enthielt unsere Vorschaufassung lediglich drei kurze Missionen.

Im Gegensatz zum Hauptprogramm spielt **Operation Arrowhead** nicht mehr im fiktiven Land Tschernarussland, sondern im ebenso fiktiven Takistan – und zwar drei Jahre nach **Arma 2**. Innere Konflikte zerfressen den Staat, die lokalen Extremisten terrorisieren die Bevölkerung. Das US-Militär – sprich: Ihre vierköpfige Truppe – sorgt hier für Ruhe und Ordnung. Die weitläufigen Gebiete entstanden nicht wie beim Hauptspiel anhand von echten Landschaftsaufnahmen. Bei Waffen und Fahrzeugen ist der Realismus-Grad jedoch hoch: Wie von der Reihe gewohnt, orientierten sich die Macher an den realen Vorbildern vom US-Militär. Takistanische Extremisten setzen hingegen veraltete sowjetische Technik ein. Offenbar ist das fiktive Takistan an das reale Afghanistan angelehnt, auch wenn die Entwickler von einem frei erfundenen Konflikt sprechen.

Einer der drei Einsätze unserer Version spielt sich nachts ab. Wir müssen mit einem Hubschrauber einen hochrangigen Extremisten ausschalten, sollen uns aber vor Raketen der Rebellen in Acht nehmen. Wir steigen in die Luft, manövrieren aus der Kabinensicht unseren Heli zu einem dem Ziel nahen Gebiet und lassen ihn dort eine Zeit lang schweben. Anschließend fliegen wir eine ferngesteuerte Drohne über das feindliche Territorium und suchen das Zielobjekt. Doch dieses verlässt gerade das Territorium,

ZWEIRADANTRIEB | Der Spieler darf ein Motorrad als Fahrer oder hinten als Beifahrer besteigen.

BRANDHERD | Der abgeschossene Lastwagen wirkt dank plötzlich fehlender Reifen unfreiwillig komisch.

AUSSTIEG | Amerikanische Soldaten verlassen eilig ihr zerstörtes Kettenfahrzeug.

EXPLOSIV | Die takistanischen Extremisten haben eine Bombe gezündet. Daraufhin färbt sich unsere Sicht rot.

teilt uns eine weibliche Stimme per Funk mit. Wir sollen stattdessen die mobilen Einheiten des Feindes ausschalten. Wir markieren mit einer Laser-Vorrichtung der Drohne in etwa anderhalb Kilometern Entfernung einige Panzer. Unser im sicheren Abstand „geparkter" Hubschrauber feuert daraufhin Raketen ab. Sekunden später detonieren feindliche Fahrzeuge, unter den gegnerischen Soldaten bricht Panik aus. Wir steuern die unbemannte Drohne zu unserem Helikopter zurück und fliegen anschließend zu unserem Stützpunkt. Mission geschafft!

Außer diversen Waffen, Fahrzeugen und Einheiten (über 300 an der Zahl) bringt **Operation Arrowhead** auch ein interessantes Feature mit: die Thermalerkennung. Die ist vor allem in Nachteinsätzen nützlich. Bestimmte Fahrzeuge, Waffen und Drohnen zeigen auf Wunsch ein Wärmebild der feindlichen Truppen. Ein stehender Geländewagen erscheint beispielsweise dunkel, die Motorhaube eines fahrenden leuchtet hell. Bei einem Jeep, der länger fährt, glühen förmlich die Reifen, denn sie erhitzen sich ja. Auch die Waffen leuchten umso stärker, je öfter ihre Besitzer den Abzug betätigen. Die Thermalsicht ist nützlich, um etwa leere oder kaputte Fahrzeuge von einsatzbereiten zu unterscheiden. Als wir mit der normalen Sicht defekte Panzer attackieren (weil wir sie vor allem auf große Entfernung nicht so gut unterscheiden können), schießen uns die funktionierenden nämlich ab. Mit einem Wärmebild wäre das wohl nicht passiert.

Wie oben beschrieben, müssen die Spieler des Add-ons nicht das Hauptspiel besitzen. Bohemia Interactive verspricht jedoch, die Inhalte beider Titel untereinander austauschbar zu machen. Das bedeutet, dass Sie die neuen Einheiten (etwa die erwähnte ferngesteuerte Drohne) auch in Tschernarussland durch die Lüfte steuern können. Auch im mitgelieferten Missionseditor lassen sich Einheiten beider Seiten verwenden. Selbst ausprobieren konnten wir das noch nicht, Bohemias Entwickler bastelten jedoch vor unseren Augen innerhalb weniger Minuten einen simplen Einsatz zusammen. Da die Community schon seit dem ersten Teil sehr aktiv ist, dürfte es an neuen Missionen und Szenarios also nicht fehlen.

In Takistan sahen wir übrigens keine großen Siedlungen oder dichten Wälder. Die Vegetation des Landes ist dünner als die von Tschernarussland. Wenn wir etwas Glück haben, wird das Add-on also nicht nur stabiler als das Hauptspiel sein, sondern auch etwas flüssiger laufen und somit wäre ein weiterer Kritikpunkt beseitigt. ❑

ERSTEINDRUCK

Alexander Frank



Für Militärsimulationsfreaks ist und bleibt die **Arma**-Serie das Paradies auf Erden, zumindest seit **Arma 2** dank Patches vernünftig läuft. Die Erweiterung bringt Nachschub – offiziellen wie inoffiziellen, denn die Mod-Community ist riesig und wird mit Sicherheit auch Szenarios für das Add-on entwickeln. Und dank der Tutorial-Missionen finden sich trotz der Fülle an Optionen und Möglichkeiten auch Menschen in dem Spiel zurecht, die wie ich vom Militär so viel wie von Steuererklärungen verstehen. Ich hoffe nur, dass **Operation Arrowhead** nicht unfertig herauskommt.

GENRE: Taktik-Shooter
ENTWICKLER: Bohemia Interactive
ANBIETER: Peter Games
TERMIN: 29. Juni 2010

HEIMATFRONT | Auch das Brandenburger Tor in Berlin wird im Spiel zum Kriegsschauplatz.

End of Nations

Von: Christian Schlütter

Stopp! Nicht von den Screenshots abschrecken lassen! Dieses Spiel könnte das Strategie-Genre revolutionieren.

An Online-Faktoren hat sich schon manch ein Strategiespiel versucht, sei es **Worldshift**, **Battleforge** oder zuletzt das traurig gescheiterte **Command & Conquer: Tiberian Twilight**. Aber einen so radikalen Ansatz wie **End of Nations** sah man bis jetzt noch nicht. Entwickler Petroglyph (**Empire at War**, **Universe at War**) will damit das erste Echtzeit-Strategie-MMO erschaffen – eine beständige Weltkugel, auf der Sie jederzeit in große Kämpfe einsteigen oder andere Spieler herausfordern können. Und spätestens jetzt sind Sie neugierig auf dieses Spiel. Wussten wir es doch!

In Sachen Story reitet **End of Nations** auf der Wirtschaftskrisen-Welle. In naher Zukunft haben es die Spekulanten endgültig zu weit getrieben. Die internationalen Märkte brechen zusammen, die Währungen verlieren komplett an Wert, Nahrungsmittel, Energie und Brennstoffe werden knapp. Überall brechen Kriege und Unruhen aus, Nationen in aller Welt zerfallen.

Als das Ende der Menschheit fast schon besiegelt scheint, erhebt sich aus dem Chaos eine neue Macht: der Orden der Nationen. Diese Schattenregierung war schon lange vor der Krise im Geheimen von Wissenschaftlern und Politikern vorbereitet worden und ist mit sehr fortschrittlicher Technologie ausgestattet. Der Orden der Nationen bringt der Welt den Frieden zurück und baut die allgemeine Ordnung wieder auf. Allerdings zu einem hohen Preis: Alsbald entwickelt sich die Herrschaft der Retter zu einem Terror-Regime und die Menschen lehnen sich gegen den Orden auf.

Sie als Spieler verkörpern den Kommandeur einer Rebellenarmee, die gegen den Orden der Nationen kämpft. Zunächst entscheiden Sie sich für eine der drei Klassen Strike, Tank oder Artillery und legen damit



WELTENDE | In der zerstörten Spielwelt finden Sie auch Objekte wie dieses gestrandete Schiffswrack.

HINTERMANN | Spieler der Artillerie-Klasse greifen meist aus der zweiten Reihe ins Geschehen ein.

SPARTANISCH | Noch ist die Grafik (vielleicht auch wegen der MMO-Ausrichtung) nicht überragend.

SANDIG | Kämpfe finden auf der ganzen Welt statt. Auch Wüstengebiete sind vom Krieg betroffen.

MAKE-UP | Durch Bemalungen und ähnliche Verschönerungen individualisieren Sie Ihre Armee.

die grobe Spielweise fest. Durch das Sammeln von Erfahrungspunkten entwickelt sich Ihr Kommandeur weiter und bekommt neue Spezialfähigkeiten wie eine Schnellreparatur oder einen Luftschlag.

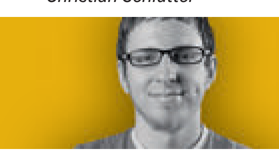
Auf dem Schlachtfeld müssen dann alle Klassen zusammenspielen, um gegen die riesigen Maschinen des Ordens zu bestehen. An Ihrer Seite kämpfen auf den Karten teilweise mehr als 50 weitere Spieler mit ihren Armeen. Ähnlich Online-Rollenspielen wie **World of Warcraft** bietet **End of Nations** eine persistente Welt, die sich auch unabhängig von Ihnen weiterentwickelt. Auf einer Weltkugel-Karte können Sie erkennen, wo gerade eine große Schlacht tobt, und dürfen dann nahtlos mit Ihren Truppen in den Kampf springen. Dieser Teil des Spiels entspricht also den PvE-Schlachten in MMORPGs. Auch Spieler-gegen-Spieler-Gebiete, in denen Sie Ihre Mitspieler herausfordern dürfen, finden sich auf diesem Globus. Dazu bekommen Sie natürlich auch Features wie Freundeslisten an die Hand. Außerdem soll es große Auseinandersetzungen zwischen den einzelnen Rebellenfraktionen geben. Sie und Ihre Freunde dürfen zudem Gilden, sogenannte Koalitionen, gründen.

Neue Einheiten bekommen Sie nicht nur, wenn Ihr Kommandeur im Level aufsteigt, sondern auch als besondere Belohnung für große Schlachten (Stichwort: Epic Drops). Damit die Balance trotzdem gewahrt bleibt, benutzt **End of Nations** ein Punktesystem. Stärkere Einheiten verbrauchen mehr Punkte als schwächere. Sie müssen also stets genau überlegen, welche Fahrzeuge Sie mit in die Schlacht nehmen.

Zudem fügt Petroglyph ein umfassendes Herstellungs- und Handelssystem in das Spiel ein. Mit Rohstoffen, die Sie durch Plünderungen oder als Missionsbelohnungen bekommen, stellen Sie zwischen den Einsätzen Fahrzeuge oder Ausrüstungsgegenstände her, die Sie dann auf einem sich dynamisch entwickelnden Weltmarkt verkaufen. Die einzelnen Einheiten der so nach und nach aufgebauten Streitmacht dürfen Sie mit Kriegsbemalung versehen, damit man sie auf dem Schlachtfeld auch prompt erkennt. ❑

ERSTEINDRUCK

Christian Schlütter



End of Nations könnte das werden, was **Tiberian Twilight** sein wollte, aber nicht war: ein packendes, lebendiges Online-Strategiespiel mit hunderten Mitspielern. Auch wenn mich die Grafik bisher noch etwas abschreckt, brenne ich darauf, zu sehen, wie Petroglyph das Konzept umsetzt. Gute Missionen, viele freischaltbare Einheiten und stabile Server vorausgesetzt, kann ich die geplante Monatsgebühr verschmerzen.

GENRE: Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER: Petroglyph Games
ANBIETER: Trion Worlds
TERMIN: 2011



TOD VON OBEN | Mit Luftschlägen und ähnlichen Spezialaktionen heizen Sie dem Gegner ein.



LICHTSPIEL | Bei Nacht erhellen nur Scheinwerfer und brennende Wracks das Spielfeld.

ZWEI GEGEN EINEN | Einzeln stellen die Goblins kein Problem dar, in Gruppen sind sie aber eine echte Plage.

Arcania: Gothic 4

Von: Alexander Frank

Im Herbst erwartet uns der Nachfolger der Gothic-Serie. Hersteller Jowood gibt neue Infos preis.

Vor drei Jahren, im Mai 2007, zerstritten sich der Publisher Jowood und der Entwickler der **Gothic**-Reihe, Piranha Bytes. Dieser Konflikt hatte zur Folge, dass das in Essen ansässige Studio auch nicht das Add-on zu **Gothic 3** entwickeln durfte. Die Konsequenzen des Streits sind den Spielern bekannt: die stark fehlerverseuchte Erweiterung **Götterdämmerung** des indischen Entwicklers Trine Games, keine weiteren Patches für das ebenfalls fehlerbehaftete Hauptspiel und ein neuer Entwickler für **Gothic 4**. Das trug zunächst den Untertitel **Genesis**, wurde wenig später in **Arcania: A Gothic Tale** umgetauft und heißt aktuell **Arcania: Gothic 4**. Vielleicht wird es bei seiner Veröffentlichung sogar **Gothic 4: Arcania** heißen – so sticheln zumindest böse Zungen im Internet. Fest steht aber: Der neue Entwickler Spellbound Entertainment (**Desperados**-Reihe) muss harte Arbeit leisten, um das alte Flair der **Gothic**-Reihe einzufangen und gleichzeitig ihre Marotten loszuwerden. Eine undankbare Aufgabe, aber gleichzeitig eine Chance für das bisher recht unbekannte Studio, groß rauszukommen.

Myrtana, das Festland aus Gothic 3, ist nicht mehr der Schauplatz von **Arcania**. Stattdessen erlebt Ihr Held sein Abenteuer ähnlich wie in **Gothic 2** auf einem Eiland – der Insel Argaan. Wie von der Reihe gewöhnt, ist Ihr Recke namenlos, allerdings handelt es sich bei dem Protagonisten nicht um die Spielfigur aus den ersten drei Teilen. Der alte Namenlose hat nämlich mittlerweile sehr wohl einen Namen: König Rhobar der Dritte, Herrscher von Myrtana. Myrtanas Bevölkerung ist von seiner Majestät nicht angetan. Das Oberhaupt sei brutal, rücksichtslos und stürze das Land in den Krieg,



STRESS MIT DER FRAU | Die Lebensgefährtin des Namenlosen weckt ihn zu Beginn des Spiels auf.



SAUGER | Die Blutfliegen kennen manche Spieler aus früheren **Gothic**-Teilen.

NEUER HELD, ALTE BEKANNTE

Der bisherige Held hat ausgedient, schließlich hat er bereits genug Abenteuer bestritten. Nicht aber die alten Freunde des namenlosen Helden.

Bereits in **Gothic 2** mussten die Macher zu einem Trick greifen, um den plötzlichen Kräfteverlust des Helden am Anfang des Spiels zu erklären – er verbrachte mehrere Tage bewusstlos, wurde schwächer und genau deshalb konnte der Spieler die Fähigkeiten seines Alter Ego erneut aufpeppen. Am Ende von Teil 3 stieg der Namenlose zum König von Myrtana auf. Ihn wieder zu degradieren, wäre ein gewagter Schritt. Der neue Held ist deshalb ein junger Schafhirte, der sich zwar ähnlich rau und cool wie der ehemalige Protagonist präsentiert, aber irgendwie freundlicher wirkt. Vielleicht durch seine Emo-Frisur, die den stylishen Pferdeschwanz seines Vorgängers ablöste. Übrigens erinnert uns der neue Held an seinen Kollegen aus **Legend: Hand of God**, ein Rollenspiel des deutschen Entwicklers Master Creating.

Ganz losgelöst von den vorherigen Teilen ist Gothic 4 aber nicht. Alte Bekannte wie der Kämpfer Gorn, der Magier Milten oder der Dieb Diego sind mit dabei. Auch diverse Gegner kennen die Serienfans aus den Vorgängerspielen: Scavenger-Vögel, Blutfliegen, Minecrawler, Goblins, Lurker, Skelette, Warane, Wildschweine. Selbst die legendären Schattenläufer schaffen's nach Argaan! Die Fleischwanzen – eigentlich nur Ungeziefer, aber im Zweifelsfall auch essbar – gibt's in **Gothic 4** ebenso wie die drei alten Götter Innos (Feuer), Adanos (Wasser) und Beliar (Schwarze Magie).



ARCANIA: GOTHIC 4

LEGEND: HAND OF GOD

◀ **GUT GEKLAUT?** | Der neue Held der **Gothic**-Reihe sieht dem Protagonisten aus **Legend: Hand of God** (Vollversion in der PC Games 2/2010) sehr ähnlich.

▶ **DEN KENNEN WIR DOCH!** | Der aus vorigen Teilen bekannte Diego ist auch in **Arcania** mit von der Partie.

sagen die geplagten Untertanen. Aber nicht in den Krieg mit den Orks, denn die Grünhäuter präsentieren sich in **Arcania** nicht mehr als brachiale Raufbolde, sondern als primitive, kaum gefährliche Wesen. Viele sind versklavt, einige leben frei in kleinen Dörfern und Siedlungen. Das Geheimnis, welche Bedrohung Ihr Held diesmal abwenden soll, ist zwar noch nicht gelüftet, erste Details gibt es aber schon: Die Handlung von **Arcania** findet zehn Jahre nach den Ereignissen in **Gothic 3** statt. Der Held will gar nicht die Welt retten, sondern lediglich ein paar Prüfungen seines Schwiegervaters in spe absolvieren, um dessen Gunst zu gewinnen. Derweil kündigt sich am Horizont ein fremdes Schiff an. Dieses Schiff bedroht die kleine Insel Feshyr, die Heimat Ihres Recken. Gleichzeitig dient dieses Eiland als Tutorial, in dem der Namenlose seine ersten Einstiegsaufträge abschließt, bevor es für ihn auf die Hauptinsel Argaan weitergeht.

Ein wichtiges Element der Vorgänger geht in **Arcania** flöten: die Fraktionszugehörigkeit. Entschied man sich etwa in **Gothic 2** für die Magier, blieben einem die Wege der städtischen Miliz und der Söldner verschlossen. Dafür genoss man jedoch einen eigenen Handlungsstrang. In **Gothic 4** soll es ebenfalls diverse Parteien geben (Jowood spricht über mindestens fünf), deren Aufträge aber für Ihren Helden frei zugänglich sind. Kritiker sorgen sich wegen der Wiederspielbarkeit, schließlich trug genau jener Fraktionszwang dazu bei, das Abenteuer erneut (diesmal bei einer anderen Fraktion) zu bestreiten. Dass es aber auch ohne Zwang Spaß machen kann, zeigt das vier Jahre alte **Oblivion** – hier kann sich der Protagonist ebenfalls einer jeden Gilde anschließen, ohne dabei den Zugang zu anderen zu verlieren.

Auch das alte Level-System hat sich verabschiedet. Statt wie früher pro Stufenaufstieg zehn Punkte zu erhalten und mit ihnen einen Fertigkeitenlehrer aufzusuchen, verteilen Sie die Punkte direkt in einem Talentbaum. Es gibt acht Richtungen: drei Magieschulen (je eine für die Götter Innos, Adanos und Beliar) sowie fünf Zweige, mit den Sie Ihre Fähigkeiten in Nahkampf, Fernkampf, Diebeskunst, Kampfgeschwindigkeit sowie beim Erlernen neuer Angriffe aufbessern.

Auch das Kampfsystem erfährt eine Neuerung. Ähnlich wie in **The Witcher** lassen sich einzelne Schläge zu Kombinationsketten verbinden. Auf diese Weise richten Ihre Angriffe mehr Schaden an. Jeder Schlag und Tritt zehrt allerdings an Ihrer Ausdauer, einem der zehn Grundattribute in **Arcania**. Die anderen sind zum einen wie gehabt Lebensenergie, Mana und Rüstungswert, zum anderen Nahkampfkraft (früher Stärke), Fernkampfkraft (Jagdgeschick) und Zauberkraft (Altes Wissen). Neu sind die drei Regenerationsattribute für Mana, Ausdauer und Lebensenergie. Die einstigen Sekundär-



DAS BOOT | Die Meereskulisse sorgt für malerische Stimmung. Doch viel Zeit, diese zu genießen, bleibt dem Helden nicht.



GUT ANGEZOGEN | Selbst stärkere Feinde können Ihrem Helden nur wenig anhaben, wenn er eine schwere Rüstung trägt.

ANDERE LÄNDER, ANDERE SITTEN

Arcania: Gothic 4 kommt mit zwei Grafikfassungen: eine U.S.- und eine EU-Variante. Nein, keine Sorge, dabei handelt es sich nicht um Zensurmaßnahmen.

Die ursprünglich vorgesehene Optik ist für den amerikanischen Markt (auf dem das Spiel nicht über den Herausgeber Jowood, sondern über Dreamcatcher erscheint) zu düster. Deshalb integrieren die Entwickler zwei Grafikmodi. Die U.S.-Variante ist farbenfroher als ihr EU-Pendant, sonst gibt es aber keine Unterschiede. Der Spieler darf jederzeit zwischen den beiden Modi hin- und herschalten.


EU-FASSUNG
U.S.-FASSUNG


EU-FASSUNG


U.S.-FASSUNG

fertigkeiten Schmieden, Alchemie und Diebeskunst existieren noch, lassen sich jedoch nicht steigern. Neu ist die Kochkunst. Für alle genannten Fähigkeiten braucht Ihr Recke keine Talentpunkte. Stattdessen findet er auf ganz Argaan Rezepte und Schmiedepläne. Schlösser knacken kann der neue Namenlose in einem simplen Minispiel, das sehr an **Oblivion** erinnert. Gänzlich entfallen ist hingegen der Taschendiebstahl. Ein Zeichen dafür, dass es auch keine Diebesgilde geben wird? Warten wir's ab.

Was in Arcania definitiv bleiben soll, sind die **Gothic**-typischen Dialoge. Der neue Namenlose gibt sich ähnlich ruppig wie sein Vorgänger, lässt derbe Sprüche los und ist generell nicht auf den Mund gefallen. Im Gegensatz zu vielen anderen Rollenspielen bringen die Figuren aus **Gothic** seit jeher die Sache schnell auf den Punkt. Während etwa in **Drakensang** oder **Dragon Age** bis zur Erschöpfung miteinander gesprochen wird, wechselt der **Gothic**-Protagonist lediglich ein paar Sätze mit seinem Gegenüber und setzt dann seinen Weg fort. Oder die beiden hauen sich gegenseitig die Rübe ein – je nach Ausgang des Dialogs.

Die Größe der Spielwelt soll im Vergleich zum Vorgänger schrumpfen. Insgesamt benötige der Spieler etwa 15 Stunden für den Hauptstrang von **Arcania**, so Jowood. Die Nebenmissionen sollen diese Zeit um weitere 15 bis 20 Stunden strecken. Wie sich das auf das Spielerlebnis auswirkt, erfahren wir wohl erst mit der Testversion. Das bisher gezeigte Material wirkt jedoch etwas leer – zu wenige Nichtspielercharaktere und Gegner, eine teils etwas eintönige Vegetation. Wir hoffen, dass Argaan bis zur Veröffentlichung im Herbst etwas dichter besiedelt wird. Und natürlich, dass das Spiel dieses Mal fehlerfrei auf den Markt kommt. Verdient hätten es die Fans der Reihe nach dem **Gothic 3**-Debakel definitiv! ❑

ERSTEINDRUCK

Alexander Frank



Ich liebe die **Gothic**-Reihe! Ich liebe sie so sehr, dass ich sogar das fehlergeplagte Add-on **Götterdämmerung** (64% in der PC Games 1/2009) gespielt habe. Enttäuschte Fans, die vielleicht nicht so masochistisch veranlagt sind wie ich, werden allerdings keinen weiteren Fehler in Form einer verfrühten Veröffentlichung eines **Gothic**-Teils verzeihen. Ich persönlich halte den Termin im September für nicht haltbar, auch wenn mich das bisher gezeigte Material wieder in die **Gothic**-Stimmung versetzt: malerische Landschaften, detailverliebte Siedlungen, raue und derbe Dialoge. Mich stört es auch nicht, dass man sich nicht mehr einer bestimmten Fraktion anschließen muss. Ganz im Gegenteil: Schon seit dem ersten **Gothic** wollte ich aufgrund chronischer Zeitknappheit unbedingt aufseiten aller drei Parteien daddeln, ohne das Spiel drei Mal neu beginnen zu müssen. Ich bin jedenfalls gespannt, ob der Entwickler-Wechsel der Serie gut tut. Als „gebranntes Kind" wage ich diesbezüglich lieber keine Prognose.

GENRE: Rollenspiel
ENTWICKLER: Spellbound Entertainment
ANBIETER: Jowood
TERMIN: September 2010


ZAUBERGRAS | Der namenlose Held findet in einem Wäldchen eine Mana-Pflanze.


UNGEZIEFER | Den Riesenkäfer namens Feldräuber gab es schon in **Gothic 2**.


3 Millionen Spieler – Jetzt anmelden und mitspielen!
www.RunesofMagic.com/pcgames
FREE TO PLAY MMORPG
Tiefgehende Story - 2400 Quests
Duales-Klassensystem
Taktische Bosskämpfe
Featuring Van Canto mit dem Song „Magic Taborea“ vom neuen Album "Tribe of Force".
Jetzt im Handel oder unter www.napalmrecords.com
Runes of Magic
CHAPTER III
The Elder Kingdoms
Auch als Box im Handel erhältlich
Kostenloser Download - Keine monatlichen Gebühren
Runewaker Entertainment
Frogster Online Gaming
Frogster Interactive Pictures
(c) "Radiant Arcana" is the copyright and trademark of Runewaker Entertainment Corp.. All rights reserved. (c) "Runes of Magic" published by Frogster Interactive Pictures AG. All rights reserved.



06/10

Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?

Petra Fröhlich
Chefredakteurin



Macht eine Farmville-Sommerpause:
Mein richtiger Garten hält mich durch Rasenmähen, Buchsbaum-Schnippeln und Unkrautjäten viel zu sehr auf Trab, als dass ich noch einen virtuellen Nebenerwerbs-Bauernhof unterhalten könnte.
Hat bei der Verleihung vom Deutschen Computerspielpreis Ende April fasziniert festgestellt:
Dass der Klaus Wowereit am Eingang von Madame Tussauds Wachsfigurenkabinett in Berlin viel echter aussieht als der Regierende Bürgermeister aus Fleisch und Blut.
Ist stolz auf:
Unser neues Schwestermagazin PC GAMES POWER PLAYER

Thorsten Küchler
Redaktionsleiter



Provoziert gerne:
Alle Menschen, die **World of Warcraft** toll finden – für mich ist dieses Online-RPG eine unansehnliche Schlaftablette.
Legt sich auch noch mit der Petra an:
Sorry, aber **Farmville** geht mal so gar nicht.
Verbündet sich stattdessen:
Mit Herrn Weiß, denn der hat das gleichnamige Bier erfunden und zudem beim Computec-Grillabend wieder mal Musikgeschmack bewiesen! Runnnnnniiiiing Wild!!!
Will noch eines loswerden:
So leid es mir tut, aber die deutsche Mannschaft wird bei der WM nicht viel reißen – Viertelfinale ist Endstation!

Stefan Weiß
Leitender Redakteur



Hatte eine Unterredung mit Galadriel
Endlich war mal wieder Zeit, um in **Der Herr der Ringe Online** weiter zu questen. Das Dunkel von Moria habe ich dabei gegen den Goldenen Wald von Lorien getauscht.
Hatte eine Unterredung mit der Polizei
Eine? Eigentlich habe ich die ständig! Aber nicht, weil ich zu schnell fahre, sondern weil die Cops in **GTA 4: Episodes from Liberty City** was gegen mich haben.
Hatte eine Unterredung mit Third Echelon
Holla, die Waldfee – der Action-Stealth-Ausflug mit Sam Fisher in **Splinter Cell: Conviction** bot zwei kurzweilige Abende lang Unterhaltung – hätte ruhig mehr sein dürfen.

Robert Horn
Redakteur



Hat diesen Monat einen Buchtipp:
Für Fantasy-Fans: **The Black Company** von Glen Cook. Gibt es zwar schon seit 1984, begeistert mich aber auf jeder Seite. Dreckig, gemein und unheimlich spannend!
Hat diesen Monat noch einen Buchtipp:
Das Spiel der Götter (Engl.: **A Tale of the Malazan Book of the Fallen**) von Steven Erikson. Unfassbar episch. Aber auch gehörig schwer zu verfolgen. Die Mühe lohnt, etwas Besseres habe ich bisher noch nicht gelesen.
Hat wieder mit den Sims gespielt
Bei jedem Add-on ist's das Gleiche, ich bleib' wochenlang hängen und zocke. Peinlich.

Felix Schütz
Redakteur



Ist nach einer Auszeit wieder zurück im Boot „PC Games":
Die Erstausgabe der PC GAMES POWER PLAYER ist fertig – 16 fiese Seiten **Diablo** wollten die Chefs dafür von mir haben.
Hat direkt im Anschluss an die POWER PLAYER-Heftabgabe:
Seiner Freundin ein **Diablo 2** geschenkt. Nun hackt sich unser Team Amazone-Zauberin gemeinsam durchs Battle.net.
Spielt ansonsten – wie üblich – viel zu viel:
Aktuell sind's **Puzzle Chronicles**, **Alan Wake** (Xbox 360), **Final Fantasy XIII** (Xbox 360) und **Picross 3D** (Nintendo DS)
Freut sich sehr auf die kommenden Top-Spiele:
Alpha Protocol, **Prince of Persia: Die vergessene Zeit** und **Starcraft 2: Wings of Liberty** stehen endlich vor der Tür!

Christian Schlütter
Volontär



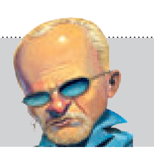
Wundert sich:
Über die Büchervorstellungen von Kollege Horn. Gibt es jetzt schon Bilderbücher für Erwachsene? Oder kann Robert tatsächlich Buchstabenkombinationen entziffern?
Freut sich:
Über netten Besuch aus der Heimat. Eltern, Geschwister, vier Neffen und eine Nichte – endlich wieder Leben in der Bude.
Vertieft sich:
Für seine Master-Arbeit wieder einmal in die Frage, ob Videospiele Kunst sein können. Eine endlose Diskussion, aber vielleicht einen lohnende!

Sebastian Weber
Redakteur



Braucht eindeutig mehr Freizeit:
Splinter Cell: Conviction, **Alan Wake** (Xbox 360), **Red Dead Redemption** (Xbox 360) und **Prince of Persia: Die vergessene Zeit** (Xbox 360) stehen alle gleichzeitig an.
Schaut schärfer als die Realität:
Die öffentlich-rechtlichen sowie einige private Sender sind seit Anfang des Jahres in HD und ich hab mir einen passenden Receiver gekauft. Das Programm ist nach wie vor nicht berauschend, dafür sieht jetzt alles besser aus …
Ist gespannt:
Bald geht die WM los. Mal sehen, ob das viele Public-Viewing gepaart mit Bier die nächste Ausgabe beeinflusst.

Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit



Zersiedelt ganze Landstriche:
In **Die Siedler 7**
Führt einen Rachefeldzug in:
Starcraft 2
Führt noch immer endlose Diskussionen:
Mit dem TÜV
Kauft wasserdichte Kleidung:
Für diesen Sommer
Ärgert sich unsäglich:
Über das Fernsehprogramm
Schämt sich:
Weil er nicht widerstehen konnte und ein iPad bestellte.

Dominik Schmitt
Video-Redakteur



Kann sich mal wieder nicht entscheiden:
Was er hier schreiben soll. Ein zu aufregendes Leben ist halt manchmal auch nicht hilfreich …
Steht auf (die) Kiwis:
Und drückt daher die Daumen, dass Neuseeland die Überraschungsmanschaft der Fußball-WM wird. Sein „All Blacks"-Trikot wird auf alle Fälle fleißig getragen werden.
Fürchtet sich ein wenig:
Vor dem Odeur des kanadischen Berglöwen, und hofft, dass seine Nase während des Urlaubs verschont bleibt.
Sucht nach legalen Wegen, sein „Vermögen" zu mehren:
Audi hat den RS5 angekündigt … *seufz*

Alexander Bohnsack
Redakteur



Dreht bald mit den Kumpels ein paar Runden:
Auf **Blur** und **Split/Second** freu ich mich: Online mit meinen Kumpels ohne Tankstopp rasen und sich wie ein Pistenrambo benehmen, ohne Punkte in Flensburg fürchten zu müssen – ein Traum.
Dreht noch durch:
Bisher war die Grillsaison ein Satz mit X. Entweder hatte ich Zeit und das Wetter war mies. Oder das Wetter war traumhaft und ich hatte null Zeit zum Grillen. Das ist unfair.
Dreht am Rad:
Frau und Kinder waren bei der Oma. Da galt zu Hause sofort: Rock 'n' Roll und bye-bye Zimmerlautstärke.

Florian Stangl
Chefredakteur Online



Empfiehlt den Besuch von videos.pcgames.de:
Beinahe rund um die Uhr finden Sie auf unserem neuen Video-Portal von pcgames.de die aktuellsten Videos, Trailer und Making-ofs sowie selbstgedrehte Video-Specials.
Wartet auf die E3 2010:
Die Messe war 2009 überraschend spannend, dieses Jahr soll es noch größer und besser werden. Wird auch Zeit, denn die E3 war früher für mich das Spiele-Highlight jedes Jahres.
Spielt fast nur noch im Browser:
Lord of Ultima und **FIFA Online** sind richtig gute Spiele, die ich für mich überraschend oft und lange spiele. Sollten Sie auch mal versuchen!

Sebastian Thöing
Online-Redakteur

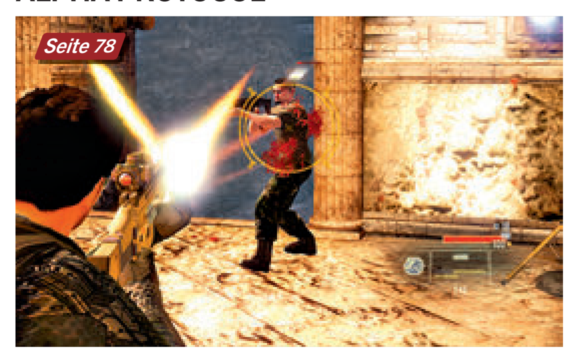


Freut sich:
Wie Kollege Bohnsack schon auf **Split/Second: Velocity** und hat die Demo auf Konsolen bereits mehrere Male durchgespielt. **Alan Wake** für Xbox 360 reizt mich im Gegensatz zu Kollege Weber gar nicht mehr.
Empfiehlt:
Einen Blick in die neue PC GAMES POWER PLAYER. Das Heft ist wirklich toll geworden.
Kann sich noch immer nicht anfreunden mit:
Farmville, Lord of Ultima, Tiger Woods PGA Tour Online und anderen Browser- oder Facebook-Games. Ich hab's aber immerhin versucht, Herr Stangl.

TOP-THEMEN

ROLLENSPIEL

ALPHA PROTOCOL



GEWAGT | Obsidian Entertainment (**Knights of the Old Republic 2**, **Neverwinter Nights 2**) wagt sich an sein erstes völlig eigenständiges Projekt. Heraus kommt ein Rollenspiel ganz ohne Elfen und Orks. Ob der Agenten-Thriller im Stile eines James-Bond-Abenteuers gelungen ist, das zeigt unser Test.

RENNSPIEL

SPLIT/SECOND: VELOCITY



ARCADE-SPASS? | Disney Interactive schickt Sie in einer fiktiven TV-Show auf die Piste, auf der Sie sich mit Ihren Gegnern um die Plätze streiten – mit fiesen Spezialfähigkeiten à la **Mario Kart**. Ob der Titel der **Pure**-Macher es aufs Siegertreppchen schafft oder ob das Spiel aus der ersten Kurve fliegt, verraten wir Ihnen in unserem Test.

AUFBAU-STRATEGIE

TROPICO 3: ABSOLUTE POWER

ALLEIN HERRSCHER | Das Add-on zur Tyrannen-Simulation **Tropico 3** bringt neue Missionen und somit jede Menge frischen Wind in die Wiedergeburt der lange brachgelegenen Reihe. Warum sich die Erweiterung lohnt beziehungsweise für wen, damit beschäftigt sich unser ausführlicher Test.



INHALT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

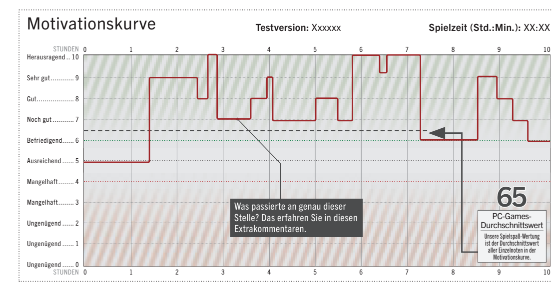
Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)



- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe

PC-Games-Awards







PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele bekommen den begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten).

Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir Ihnen uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahren Sie auf Seite 102.





1. AUFGESCHRECKT | Wer ballernd durch Hotelgänge rennt, braucht sich auch über die Überwachsungskameras keine Gedanken mehr zu machen. Die Wachen werden von den Schussgeräuschen aufgeschreckt.

2. HANDKANTE | Mit einigen ruckhartigen Bewegungen überwältigt Thorton nichtsahnende Gegner. Ein sehr befriedigendes Gefühl.

3. KLATSCHE | Bossgegner wie hier Omeng Deng sind eine harte Nuss und gehen immer wieder in den Nahkampf über. Unser geschulter Thorton verteilt Schläge.

Alpha Protocol

Von: Christian Schlütter

Schwierige Entscheidungen, gute Story, actionreiches Gameplay, aber einige kleine Macken – ein besonderes Rollenspiel.

„Regierungen wechseln, aber Lügen bleiben gleich“, sagt James Bond in **Goldeneye**. Michael Thorton würde bei diesem Ausspruch wohl ein lautes „Amen“ ausrufen. Frisch in die Geheimorganisation Alpha Protocol eingeführt, wird er bei einer Mission im Nahen Osten eingesetzt, die – wie sollte es anders sein – mächtig schief geht.

Auf einmal steht er als Buhmann da und sowohl seine Ex-Kollegen als auch die US-Regierung, Waffenhändler und mehrere Verbrechersyndikate sind hinter Thorton her. Er soll als Sündenbock für eine weltweite Verschwörerbande herhalten. Also macht er sich auf eigene Faust auf, um Licht ins Dunkel zu bringen.

Das Rollenspiel Alpha Protocol kommt nah an Thriller-Serien wie **24** heran und der Protagonist Michael Thorton ähnelt Helden wie James Bond, Jack Bauer und Jason Bourne. Zu Beginn geben Sie den Fähigkeiten Ihres Agenten nur eine grobe Richtung, starten mit einigen Punkten für Technikverständnis oder Waffeneinsatz.

Alternativ können Sie auch als Rekrut starten, was Ihnen einen jungfräulichen Skilltree beschert. Dafür darf der Rekrut in einigen Gesprächen eine spezielle Dialogoption auswählen, sich quasi „dumm stellen“. Dieser Vorteil nutzt sich aber bald ab. Nach der ersten Episode in Saudi-Arabien wählen Sie genretypisch eine Spezialisierung als Ingenieur, Soldat oder Spion. Thorton erlangt dadurch Vorteile in jeweils drei spezifischen Kategorien. Der Spion zum Beispiel kann Nahkampf, Tarnung und Pistolengebrauch bis auf ein Maximum von Level 15 bringen. In allen anderen Fähigkeiten erreicht er höchstens Rang 10. Stufenaufstiege können – wie in anderen Rollenspielen – durch das Ansammeln von Erfahrungspunkten erreicht werden.

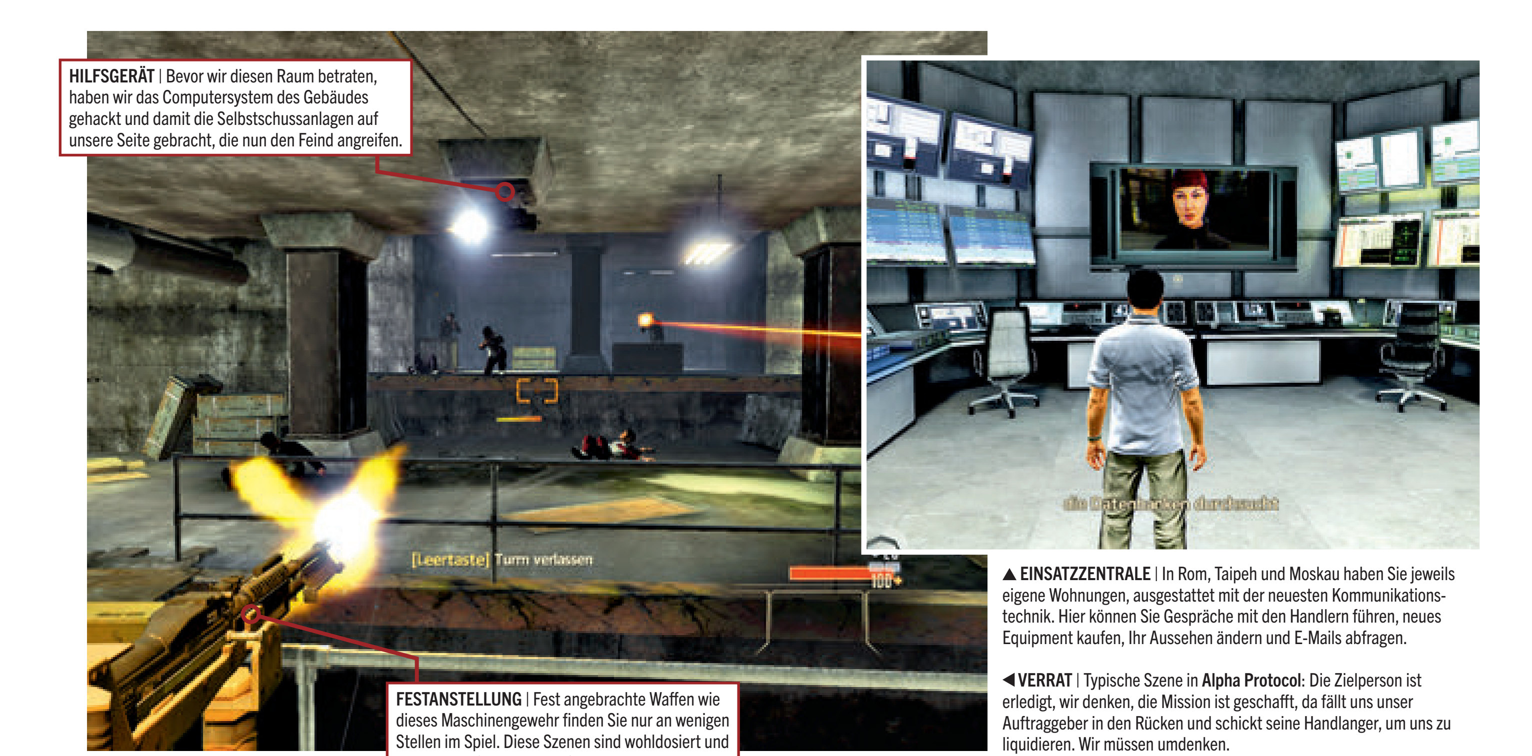
Diese bekommen Sie für fast jede geglückte Aktion im Spiel, ob Sie nun einen Gegner ausschalten, ungesehen in ein Gebäude schleichen oder dem Gegenüber im Gespräch wichtige Informationen entlocken. Verteilen Sie Punkte auf Fähigkeiten wie Pistolen, Sabotage oder Technikverständnis, merken Sie die Veränderungen deutlich im



HELDENTYP | Michael Thorton ist zwar nicht so sympathisch wie andere Videospiel-Helden, hat aber immer einen markigen Spruch und eine coole Gewinnerpose auf Lager.



EROTIK | Stellen Sie sich in Gesprächen geschickt an, hat Thorton die Chance auf Techtelmechtel mit mehreren weiblichen Charakteren. So explizit wie hier wird es dabei aber nur selten.



HILFSGERÄT | Bevor wir diesen Raum betraten, haben wir das Computersystem des Gebäudes gehackt und damit die Selbstschussanlagen auf unsere Seite gebracht, die nun den Feind angreifen.

FESTANSTELLUNG | Fest angebrachte Waffen wie dieses Maschinengewehr finden Sie nur an wenigen Stellen im Spiel. Diese Szenen sind wohldosiert und lockern das Geschehen auf.

▲ **EINSATZZENTRALE** | In Rom, Taipeh und Moskau haben Sie jeweils eigene Wohnungen, ausgestattet mit der neuesten Kommunikationstechnik. Hier können Sie Gespräche mit den Handlern führen, neues Equipment kaufen, Ihr Aussehen ändern und E-Mails abfragen.

◀ **VERRAT** | Typische Szene in **Alpha Protocol**: Die Zielperson ist erledigt, wir denken, die Mission ist geschafft, da fällt uns unser Auftraggeber in den Rücken und schickt seine Handlanger, um uns zu liquidieren. Wir müssen umdenken.

Spielgeschehen. Sind Sie ungeübt im Umgang mit einer Waffe, treffen Sie kaum einen Gegner. Steigt Ihre jeweilige Fähigkeit aber, setzen Sie Feinde schachmatt.

Zudem erhalten Sie im Spielverlauf sogenannte Vorteile. Wer zum Beispiel 75 Gegner lautlos beseitigt, der bewegt sich künftig 20 Prozent leiser. Diese kleinen Extras poppen immer wieder am unteren Bildschirmrand auf und geben Ihnen das Gefühl, sich beständig zu verbessern. Das motiviert enorm.

Ganz großer Pluspunkt von **Alpha Protocol** ist die komplexe, packende Geschichte im Agententhriller-Stil. Sie reisen nach Rom, Taipeh und Moskau und haben dort jeweils Aufträge zu erfüllen. Während der gesamten gut 30 Stunden Spielzeit warten immer wieder Überraschungen auf Sie und Sie wissen nie, welchem Charakter Sie trauen können. Und das ist teilweise auch Ihrem eigenen Verhalten geschuldet. Denn **Alpha Protocol** setzt ganz klar auf schwierige Entscheidungen.

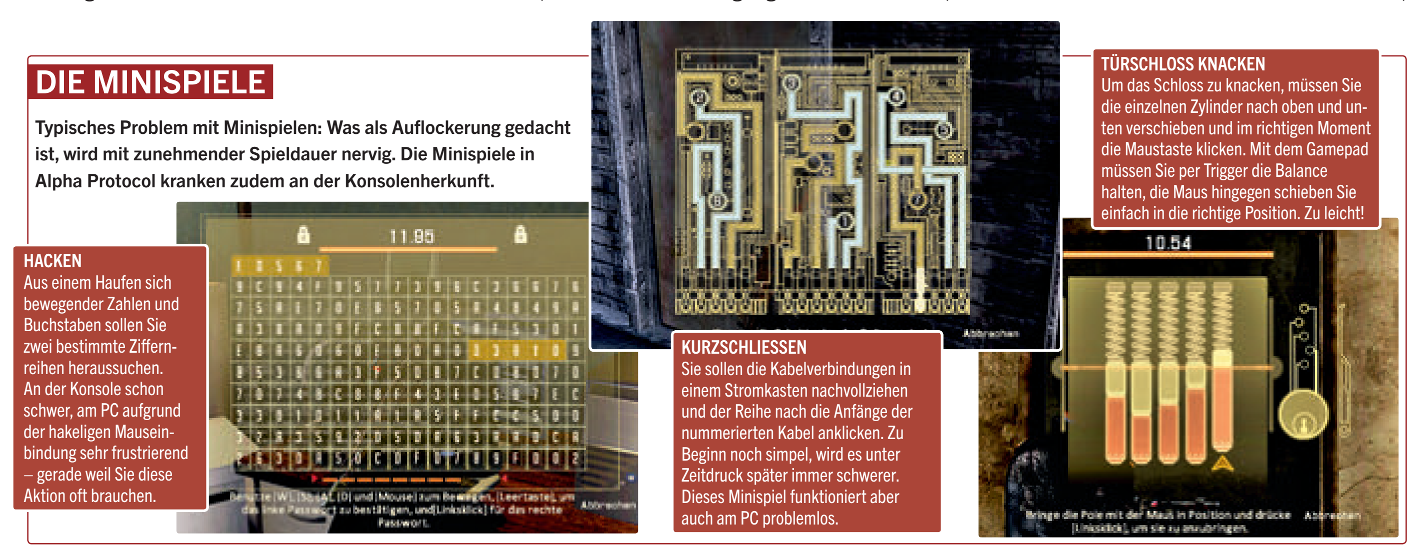
Die sympathische Lady retten oder einen Anschlag auf ein Museum verhindern? Den überwältigten Gegner ausquetschen, begnadigen oder einfach erschießen? Die sichergestellten Waffen den Behörden übergeben oder verkaufen und den Erlös in die eigene Tasche stecken? Solche Entscheidungen haben – wie generell jede Ihrer Aktionen – klaren Einfluss auf den Spielverlauf. Das zeigt sich besonders deutlich, wenn Sie eine Mission unter anderen Vorzeichen noch einmal spielen. Beispiel: Es ist Ihre Aufgabe, in eine US-Botschaft einzudringen und dort eine Zielperson zu kontaktieren. Je nach Ihrem Verhalten in vorherigen Missionen kann es nun sein, dass die Botschaft unbewacht ist, dass die Wachen sofort das Feuer auf Sie eröffnen oder dass sie sich von Ihnen einfach überreden lassen. Solche Momente finden Sie in **Alpha Protocol** an jeder Ecke. Gut dabei: Wie sich die Spielwelt entwickelt, ist jederzeit nachvollziehbar. Das Spiel hält Ihnen praktisch Ihre eigenen Entscheidungen als Spiegel vor.

Durch diese schier endlosen Verzweigungen sehen Sie auch beim zweiten und dritten Durchgang noch Charaktere, Missionen und Dialoge, die Sie zuvor nicht zu Gesicht bekamen, und die Geschichte verläuft komplett anders. Wichtig ist im ganzen Spiel Ihr Verhältnis zu anderen Charakteren. Für jede Person und Fraktion führt **Alpha Protocol** eine Skala. Von Ihren Entscheidungen und Antworten in Dialogen hängt es ab, wie sehr Ihnen die jeweilige Person vertraut. Das beschert Ihnen manchmal neue Waffen, einen Batzen Geld oder einfach nur Informationen. Als echter Bond-Verschnitt kann Thorton auch Bettgeschichten mit den weiblichen Charakteren anfangen.

Die Einsätze an sich sind abwechslungsreich und unterhaltend. Mal spionieren Sie ein Landhaus aus, mal überreden Sie einen CIA-Mann,

DIE MINISPIELE

Typisches Problem mit Minispielen: Was als Auflockerung gedacht ist, wird mit zunehmender Spieldauer nervig. Die Minispiele in Alpha Protocol kranken zudem an der Konsolenherkunft.



HACKEN
Aus einem Haufen sich bewegender Zahlen und Buchstaben sollen Sie zwei bestimmte Ziffernreihen heraussuchen. An der Konsole schon schwer, am PC aufgrund der hakeligen Mauseinbindung sehr frustrierend – gerade weil Sie diese Aktion oft brauchen.

KURZSCHLIESSEN
Sie sollen die Kabelverbindungen in einem Stromkasten nachvollziehen und der Reihe nach die Anfänge der nummerierten Kabel anklicken. Zu Beginn noch simpel, wird es unter Zeitdruck später immer schwerer. Dieses Minispiel funktioniert aber auch am PC problemlos.

TÜRSCHLOSS KNACKEN
Um das Schloss zu knacken, müssen Sie die einzelnen Zylinder nach oben und unten verschieben und im richtigen Moment die Maustaste klicken. Mit dem Gamepad müssen Sie per Trigger die Balance halten, die Maus hingegen schieben Sie einfach in die richtige Position. Zu leicht!

SO SPIELT SICH ALPHA PROTOCOL

Alpha Protocol ist eine gesunde Mischung aus Rollenspiel, Ego-Shooter und Schleichpassagen. Wir zeigen Ihnen die Kernelemente des Spiels.

1 INFORMATIONEN SAMMELN Im Gespräch mit Ihrem Handler erhalten Sie die Grund-Infos. Weitere Details können Sie auf dem Schwarzmarkt oder durch Verhöre bekommen. In der Mission haben Sie dann zum Beispiel eine Übersichtskarte parat oder wissen um alternative Wege in ein Gebäude.

2 AUSRÜSTEN Vor jeder Mission können Sie neue Ausrüstungsgegenstände, Waffen und Rüstungen kaufen. Die Werte werden automatisch mit dem gerade benutzten Gegenstück verglichen.

3 SCHLEICHEN Natürlich steht es Ihnen frei, mit wehenden Fahnen in die Schlacht zu rennen. Oft kommen Sie aber leichter voran, wenn Sie ungesehen zum Zielort gelangen, sich an Feinde heranschleichen und diese dann über einen kurzen Tastendruck ausschalten.

Ihnen Zugang zu einem Server zu gewähren, mal liefern Sie sich auf einer Yacht eine Schießerei mit einer russischen Geheimorganisation. In den meisten Missionen steht Ihnen die Vorgehensweise relativ frei. Sie können sich entweder von hinten in Gebäude hineinschleichen oder mit erhobenen Waffen den Haupteingang stürmen. Großartig leichter oder schwerer wird der jeweilige Ansatz nur durch Ihre Fähigkeiten und Ihre Ausrüstung. Wie es sich für einen Rollenspiel-Helden gehört, dürfen Sie Michael Thorton nämlich jede Menge Rüstungen, Waffen und Gadgets spendieren. Das Geld dafür bekommen Sie durch erledigte Aufträge oder finden es während der Missionen. In übersichtlichen Menüs werden die Neuerwerbungen automatisch mit dem gerade angelegten Ausrüstungsgegenstand verglichen. Sie dürfen Waffen und Rüstungen sogar mit allerlei Schnickschnack wie Zielfernrohren, Carboneinlagen oder Patronengürteln modifizieren. Und wer als Technik-Freak in die Schlacht ziehen will, der kann zum Beispiel Sender kaufen, die den Gegner täuschen, oder EMP-Granaten, die elektronische Geräte ausschalten.

Auch wenn das Spiel Ihnen weitestgehend Freiheit bei der Bewältigung von Aufgaben gibt, so handelt es sich doch um ein Action-Rollenspiel. Früher oder später wird Michael Thorton in eine Schießerei verwickelt. Wer in Deckung bleibt und lange zielt, hat mehr Erfolg – wilde Ballerei ist nur selten gefragt. Mit Maus und Tastatur zielt und schießt es sich dabei besser als mit dem Gamepad.

Mit den normalen Gegnern sollten Sie aber sowieso keine großen Probleme haben. Denn die künstliche Intelligenz ist nicht die beste. Immer wieder rennen Ihnen Feinde in die Schusslinie oder stehen ohne Deckung herum. Das trübt den Spielspaß zwar nicht großartig, macht die Spielwelt aber einen Tick weniger glaubwürdig. Frustrierend sind nur einige wenige Stellen im Spiel. Gerade die Bossgegner sind meist eine harte Nuss und erfordern eine etwas taktischere Vorgehensweise. Solche Sequenzen müssen Sie oft mehrmals starten. PC-Spieler ärgern sich dabei über das Speicherpunktesystem. Sie dürfen nämlich nur festgelegte Kontrollpunkte abspeichern, freie Savegames sind nicht vorgesehen. Allerdings sind die Kontrollpunkte fair gesetzt.

Ähnlich antiquiert wie das Speichersystem wirkt auch die Tatsache, dass Sie nur an vorgegebenen Stellen springen oder klettern können. Das schränkt die Möglichkeiten, innerhalb der Missionen ungesehen voranzukommen, unnötig ein, sorgt aber zumindest dafür, dass Sie immer wissen, welche Route als Nächstes anzugehen ist.

Technisch ist Alpha Protocol nicht mehr auf der Höhe der Zeit. Viele Texturen wirken verwaschen, wer-



DAS NERVT AN ALPHA PROTOCOL

Ein rundum gelungenes Rollenspiel? Nur fast! Einige Punkte an Alpha Protocol überzeugen nicht. Wir sagen Ihnen, was beim Spielen nervt.



1. DUMME KI | Die computergesteuerten Feinde rennen Ihnen immer wieder direkt vor die Flinte und schießen auch nicht besonders gut.

2. SPRINGEN | Über Zäune hüpfen oder an Fassaden hochklettern dürfen Sie nur, wo die Entwickler dies vorgesehen haben.

3. KEINE TARNZANZEIGE | Es lässt sich schlecht einschätzen, ob Gegner sie gerade sehen können.

Größter Kritikpunkt von **Alpha Protocol** ist die mäßige künstliche Intelligenz. Zwar hat sich diese seit der Preview-Version ein wenig verbessert, so dass Gegner Sie nicht mehr sehen oder hören, wenn sie das eigentlich nicht sollten. Trotzdem laufen Ihnen immer wieder Feinde direkt vor die Flinte oder versuchen, im unpassenden Moment in den Nahkampf überzugehen. Mehrmals geschah es in unserem Test auch, dass Widersacher an einer bestimmten Stelle stehenblieben und sich ausschalten ließen und sich der nächste Scherge dann genau auf diesen Punkt stellte.

Schleich-Freunde ärgert zudem, dass Obsidian keine Anzeige für die Tarnung eingebaut hat. So wissen Sie nur selten genau, ob Sie gerade lautlos oder ungesehen vorrankommen.

Die ansonsten große Entscheidungsfreiheit haben die Entwickler zudem in soweit begrenzt, dass Sie nur an gewissen Stellen springen oder klettern können. Das wirkt in Zeiten von **Splinter Cell: Conviction** und **Assassins Creed 2** antiquiert.

4 BALLERN
Ganz ohne Waffengewalt werden Sie **Alpha Protocol** nicht beenden können. Dabei kommt es weniger auf einen schnellen Abzugsfinger als vielmehr auf Ihre Fähigkeiten in der jeweiligen Waffengattung an. Außerdem sollten Sie sich viel Zeit zum Zielen nehmen.

6 AUFLEVELN
Für fast jede Aktion in **Alpha Protocol** bekommen Sie Erfahrungspunkte. Steigen Sie im Level auf, dürfen Sie Thorton nach der Mission neue Fähigkeiten spendieren. Die Änderungen wirken sich dabei deutlich aufs Spielgeschehen aus. Durch die mit kleinen Dreiecken markierten Stufen bekommen Sie zudem aktivierbare Skills, laufen so zum Beispiel kurzzeitig völlig geräuschlos.

5 GADGETS NUTZEN
Typische Hilfsmittel wie Granaten oder Erste-Hilfe-Kästen finden Sie auch in **Alpha Protocol**. Wer Punkte in die Fähigkeit Technik steckt, kann aber noch komplexere Gerätschaften wie einen Ablenkungs-Sender benutzen.

den manchmal am Start einer Mission noch nachgeladen. Zwar lief das Spiel während unseres Tests größtenteils flüssig, an einigen Stellen gab es aber Nachlade-Ruckler. DIe Umgebungen sind hingegen schön gestaltet: In Rom herrschen Brauntöne vor, während in Moskau poppig bunte Farben das Bild bestimmen. Details wie Statuen oder Bachläufe bereichern die Spielwelt. Die Gesichter von Charakteren sehen in Zwischensequenzen wirklich gut aus und warten auch mit hübschem Mienenspiel auf.

Die Bewegungs-Animationen von Thorton und Co. kommen allerdings recht abgehackt daher, was teilweise albern wirkt. Alles in allem wirkt die Grafik von **Alpha Protocol** aber wie aus einem Guss und unterstreicht das realistische Szenario des Spiels vortrefflich.

Die Musik verhält sich größtenteils unauffällig, nur in einigen Szenen dreht das Spiel die Boxen auf und haut Ihnen fetzige Rhythmen un die Ohren. Etwa, wenn Sie in Moskau gegen einen Unterweltboss antreten, der ein Faible für 80er-Jahre-Pop hat. In solch skurrilen Szenen reicht **Alpha Protocol** sogar nah an **GTA 4** heran.

Der Atmosphäre zuträglich sind auch die guten englischen Stimmen der Charaktere und die toll geschriebenen Dialoge, in denen Sie ähnlich wie in **Mass Effect** mit Schlagworten blitzschnell den Gesprächverlauf entscheiden. Gerade Thorton hat immer einen rotzigen Spruch auf den Lippen. Da stört es eher wenig, dass die insgesamt knapp 130 Stunden Vertonung nur auf Englisch vorliegen, auch wenn die deutschen Untertitel manchmal zu langsam hinterherkommen. ❑

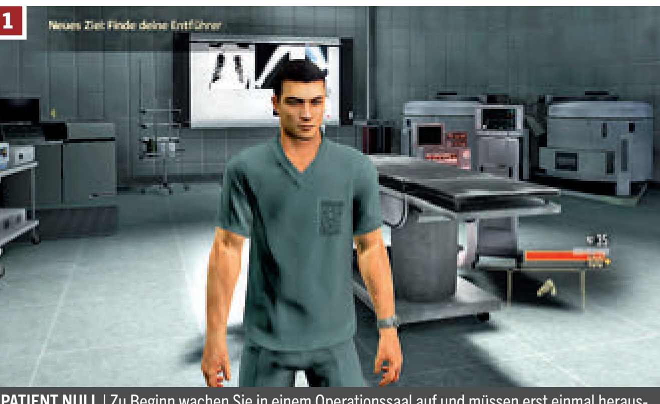
MEINE MEINUNG | *Christian Schlütter*

„Ein beeindruckendes Rollenspiel, dessen wenige Macken leider zu schwer wiegen."

Ich war vor dem Test ziemlich skeptisch, ob Obsidian Entertainment dieses komplexe Netz aus Entscheidungen und Auswirkungen bis zum Schluss des Spiels aufrechterhalten kann. **Alpha Protocol** hat mich aber in diesem Punkt positiv überrascht. Bei mehrmaligem Durchspielen merkt man erst, wie viele unterschiedliche Wege die Geschichte des Spiels nehmen kann und wie viel Einfluss der Spieler selbst darauf hat. Umso mehr schmerzt es mich, dass ich dem Spiel keine höhere Wertung geben kann. Aber einige frustrierende Stellen, die dümmliche künstliche Intelligenz und die schlechte Portierung der Minispiele von der Konsole wiegen einfach zu schwer. Trotzdem: Wer auf realistische Charaktere, eine packende Story und viel Freiheit in einem Rollenspiel steht, für den ist **Alpha Protocol** ein Muss.


SCHIESSEREI | Je länger Sie einen Gegner im Visier haben, desto kleiner wird der orange-rote Zielring. Blindes Rumgeballer ist zwar möglich, bringt Sie in **Alpha Protocol** aber nicht weiter.


FAUSTKÄMPFER | Auch Skillpunkte im Bereich Nahkampf haben deutlichen Einfluss auf das Spielgeschehen. Plötzlich kämpft Thorton mit Händen und Füßen und hat ganz neue Attacken im Repertoire.

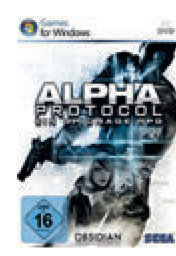


PATIENT NULL | Zu Beginn wachen Sie in einem Operationssaal auf und müssen erst einmal herausfinden, wo Sie sind. Tutorial und erste Aufgaben erweisen sich als recht zäh.


PANZERSCHLACHT | Am Ende der ersten Episoden treten Sie mit einem Raketenwerfer gegen einen Panzer an. Zum ersten Mal zieht die Action so richtig an. So macht der Titel richtig Spaß.


FREIHEIT UND FREIZÜGIGKEIT | Nach der ersten Episode stehen Ihnen viele abwechslungsreiche Aufträge zur Verfügung. In Rom beobachten Sie ein Herrenhaus durch ein Scharfschützengewehr.


AUF NACH FERNOST | Nach dem Wechsel nach Taiwan ändert sich auch die Kulisse. Zwischen Tempeln und hübschen Gärten sollen Sie ein Attentat auf den taiwanesischen Präsidenten verhindern.



Alpha Protocol

Preis: Ca. € 45,-
Termin: 28. Mai 2010
Publisher: Sega

Entwickler: Obsidian Entertainment
(Neverwinter Nights 2, Fallout: New Vegas)
Genre: Action-Rollenspiel

GRAFIK

Grafisch ist **Alpha Protocol** nicht mehr auf der Höhe der Zeit. Gerade bei Texturen und Charakterdarstellung in der Spielengine sieht man dem Titel die lange Entwicklungszeit an. Bäume wirken wenig plastisch und Gebäude eher matschig. Lichteffekte und Waffenfeuer hingegen sind gut dargestellt. Und in den Zwischensequenzen kommen die Gesichter der Hauptcharaktere sehr detailreich daher. Einzig der Verwisch-Effekt, den Obsidian benutzt, um Rückblenden anzuzeigen, wirkt leicht befremdlich.

SPEICHERSYSTEM

Großes Ärgernis für alle PC-Spieler: Auch am heimischen Rechner dürfen Sie nicht frei speichern. **Alpha Protocol** benutzt ein Speicherpunktesystem. Sie dürfen immer nur den letzten Speicherpunkt permanent absichern lassen. Sterben Sie, werden Sie an den letzten Kontrollpunkt zurückgesetzt.

SOUND

Waffeneffekte und Geräuschkulisse bewegen sich auf Genre-Standard und stechen nicht als großartige Atmosphärepunkte hervor. Die Musik hält sich größtenteils im Hintergrund. Nur in einigen wenigen Szenen treiben rockigere Passagen den Spieler voran. Die ausschließlich englischen Stimmen der Charaktere sind passend.

UMFANG

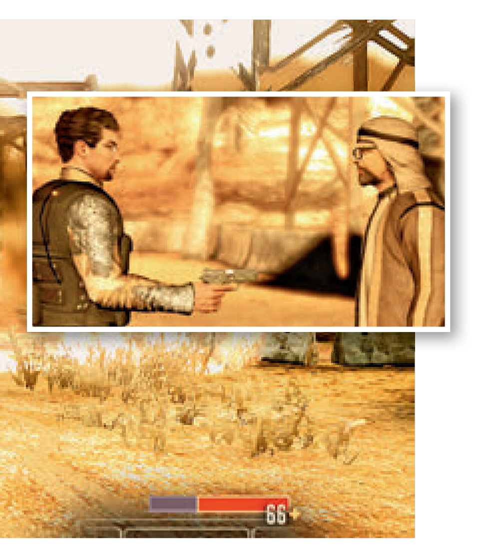
Alpha Protocol ist eines der umfangreichsten Rollenspiele der letzten Zeit. Beim zweiten Durchspielen sahen wir ganz neue Charaktere und Missionen. Spieler, die alle Boni und Informationen aus dem Titel saugen, sind gut 30 bis 35 Stunden mit einem Durchgang beschäftigt. Durch die große Entscheidungsfreiheit lohnt sich aber auch ein zweiter oder dritter Durchgang. Insgesamt hat Obsidian über 130 Stunden Dialoge vertonen lassen.

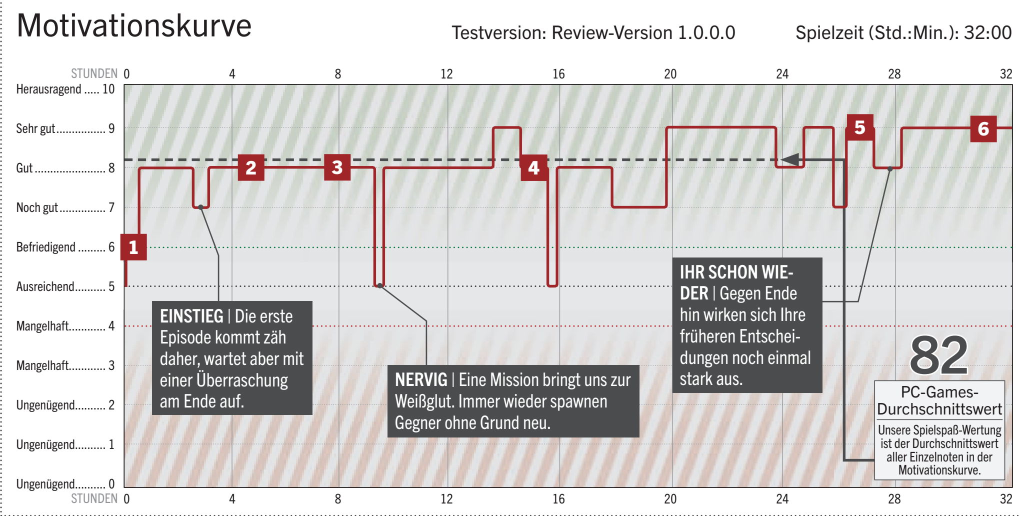
STEUERUNG

Gerade bei der Steuerung merkt man **Alpha Protocol** die gleichzeitige Entwicklung für Konsolen an. Schießereien sind mit Tastatur und Maus für PC-Jünger wesentlich leichter, während gerade die Minispiele mit dem Gamepad einfacher zu meistern und vor allen Dingen spaßiger sind. Einige Menüs kranken zudem an der Konsolenherkunft und wären mit der Mausunterstützung besser lösbar gewesen. Zum Glück dürfen Sie auch am PC einen Controller anschließen, was einwandfrei funktioniert.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Alpha Protocol lässt Ihnen die Wahl zwischen drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden. Auf dem mittleren sind Schießereien dank Maus-Tastatur-Kombination etwas zu leicht, manche Bosskämpfe dagegen eine harte Nuss. Der leichte und hohe Schwierigkeitsgrad passen sich dementsprechend an.







EXKZENTRIKER | In Russland stellen Sie einen Waffenhändler, der ein Faible für 80er-Jahre-Pop, geschmacklose Klamotten und protzige Innenausstattung hat. Ein echter Höhepunkt des Spiels.



HOME SWEET HOME? | Gegen Ende des Spiels kehren Sie wieder heim in die Zentrale von Alpha Protocol. Was Sie dort machen, wird nicht verraten. Eins aber ist klar: Hier ist Action angesagt!

ALTERSFREIGABE



Ähnlich TV-Serien wie **24** spielt **Alpha Protocol** mit moralisch fragwürdigen Entscheidungen des Protagonisten. So können Sie zum Beispiel Wehrlose erschießen oder Bestechungsgeld annehmen. Zudem fließt Blut und im Laufe des Spiels kommt es zu mehreren (wenn auch nicht expliziten) Sex-Szenen.

MEHRSPIELER-MODI

Alpha Protocol ist ein Singleplayer-Rollenspiel. Es gibt keinen Mehrspieler-Modus.

SPRACHE

Die Sprachausgabe ist komplett auf Englisch: Es stehen nur deutsche Untertitel zur Verfügung, die manchmal allerdings zu langsam angezeigt werden. Dafür sind die englischen Stimmen der Charaktere sehr gut gewählt und gut verständlich.

KOPIERSCHUTZ

Alpha Protocol setzt auf den DRM-Schutz Uniloc. Sie müssen das Spiel einmal online aktivieren und können dann offline spielen. Das geht auf bis zu fünf verschiedenen Rechnern. Die einzelnen Aktivierungen können Sie rückgängig machen.

HARDWARE

Mindestens: P4 3,4 GHz/Athlon 64 3200+, Geforce 7900 GT/Radeon X1950 Pro, 1 GB RAM (Win XP)/2 GB RAM(Windows Vista oder 7)
Empfohlen: CPU: Core 2 Duo E8400/Phenom II X3 720 BE, Geforce GTX 260/Radeon HD 4870 (1 GB), 2 GB RAM (Win XP) / 4 GB RAM (Windows Vista oder 7)

TEST-ABRECHNUNG

Wir testeten mit der Review-Version 1.0.0.0, die uns Sega zur Verfügung stellte. Abstürze oder grobe Bugs traten innerhalb unserer gut 30 Stunden Spielzeit nicht auf. Hier und da gab es aber Nachlade-Ruckler.

Pro und Contra

- ➕ **Alpha Protocol** präsentiert eine komplexe, wendungsreiche Geschichte, die von vorne bis hinten fesselt. Auch die Charaktere sind glaubwürdig und unterhaltsam.
- ➕ Die Entscheidungsfreiheit des Titels sucht ihresgleichen. Und besonders wichtig: Jede Ihrer Entscheidungen – von der Exekution bis zur Wahl der Dialogoptionen – hat klare, nachvollziehbare Konsequenzen.
- ➕ Die Missionen sind abwechlungsreich und lassen sich auf verschiedene Arten angehen. Der Wiederspielbarkeitswert ist hoch.
- ➕ Ein Stufenaufstieg wirkt sich spürbar aus. Sie schießen besser oder überwältigen Ihre Gegner spielend im Nahkampf. Das motiviert, eine Mission besonders gut zu meistern, um mehr Erfahrungspunkte einzuheimsen.
- ➖ Die Minispiele haben unter der Portierung von der Konsole gelitten und nerven so im anhaltenden Spielverlauf immer wieder.
- ➖ Die künstliche Intelligenz ist teilweise strunzdumm. Oft laufen Ihnen Feinde direkt in die Schusslinie oder bleiben bewegungslos stehen.
- ➖ Sie dürfen nur an festgelegten Stellen springen oder klettern. Das schränkt die Spielwelt stark ein.
- ➖ Schleichen wird dadurch erschwert, dass Ihnen nicht gezeigt wird, ob Sie getarnt sind.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **82**

Von: Robert Horn

Fünf neue Berufe, viel Kleinkram: Prall gefüllt ist das neue Sims-Add-on nicht, aber es ist dennoch klasse!



GHOSTBUSTER | Das neue Add-on lässt Sie unter anderem als Geisterjäger tätig werden. Auch wenn es spaßig aussieht: Auf Dauer wird es eintönig.

Die Sims 3: Traumkarrieren



Wenn man sich eine Weile das Nachmittagsfernsehprogramm einiger inzwischen als „Assi-TV" verschrienen Privatsender anguckt, möchte man meinen, dass Kindererziehung, ein freundliches Miteinander und ein geregelter Alltag in deutschen Haushalten nicht mehr vorhanden sind. Ein wenig zynisch möchte man dann den Überforderten **Die Sims 3** in die Hand drücken. Denn zumindest auf dem Bildschirm ist das Leben, Arbeiten, Kinderkriegen und Sterben ein Klacks. Der sogar noch Spaß macht.

Mit Traumkarrieren veröffentlicht EA das zweite Add-on für **Die Sims 3**. Sofort klar: Es dreht sich um den beruflichen Werdegang Ihrer Sims. Fünf neue Professionen dürfen Sie ausüben, teilweise sogar zeitgleich. Das Besondere: Wenn Ihr Sim arbeiten geht, steuern Sie ihn nun aktiv und müssen nicht wie früher warten, bis Ihr Liebling wieder nach Hause zurückkehrt.

Den Lebensunterhalt Ihrer digitalen Familie dürfen Sie nun als Geisterjäger, Innenarchitekt, Stylist, Feuerwehrmann oder Detektiv bestreiten. Der Arzt-Beruf, bekannt aus dem Hauptspiel, wurde ebenfalls überarbeitet. Nachdem Sie sich für eine Traumkarriere entschieden haben, sind Sie nun für alles Weitere, etwa Aufstieg und mehr Gehalt, selber verantwortlich. Als Geisterjäger zum Beispiel erhalten Sie allerlei Hilferufe aus verschiedenen Sims-Haushalten und müssen eigenständig antraben, sonst verdienen Sie nichts. Vor Ort halten Sie dann in simpler Manier ein paar Geister davon ab, arme Bewohner zu erschrecken. Ähnliches beim Feuerwehrmann: anreisen, Feuer löschen, fertig. Zwar ändern sich die Gegebenheiten manchmal (etwa wenn statt eines Brands ein Erdbeben für Panik sorgt), doch die Spielmechanik fordert fast nie. Ein wenig kreativer geht es als Innenarchitekt zu: Hier müssen Sie mit einem vorgegebenen Budget bestimmte Einrichtungswünsche Ihrer Kunden erfüllen. Wer gerne im Bau- und Möbeleditor von **Die Sims 3** unterwegs ist, kann hier seiner Dekorationswut freien Lauf lassen.

Mit dem Beruf des Stylisten verhält es sich übrigens ähnlich, nur dass Sie statt Häusern hier eben Sims verschönern und sich nun auch über Mode unterhalten



EISMANN | Als Bildhauer formen Sie wunderschöne Skulpturen aus allerlei Materialien. Das Ergebnis können Sie verkaufen.



VERHÖR | Detektive müssen bei ihren Aufträgen subtil vorgehen. Wer wichtige Informationen benötigt, sollte freundlich sein.

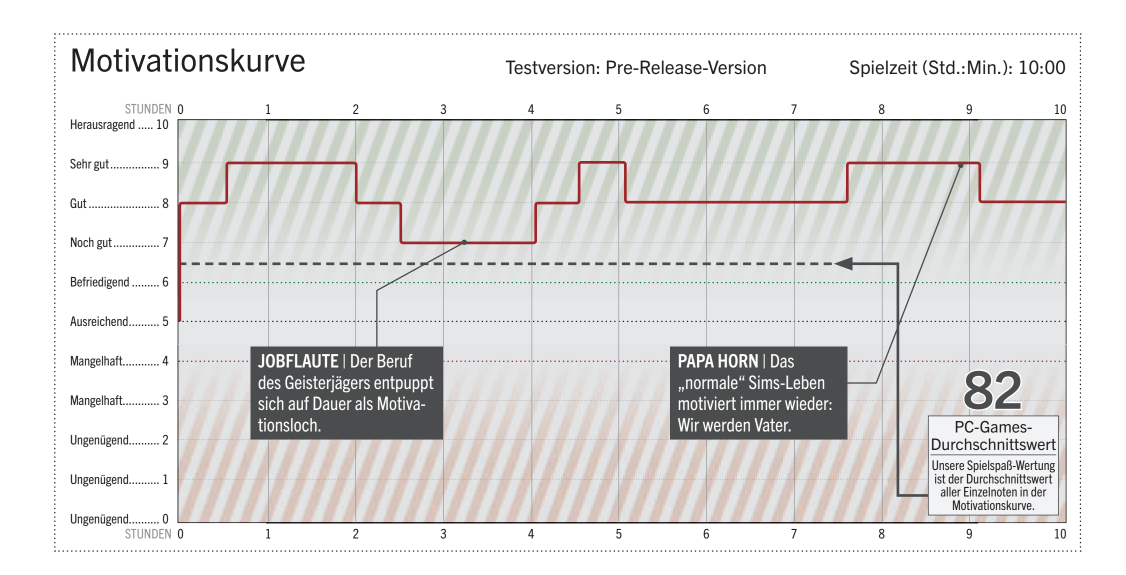


GELUNGEN | Die Mimik und Gestik der Sims-Figuren ist nach wie vor köstlich. Es macht Spaß, dem virtuellen Leben zuzuschauen!

DAS ADD-ON AUF EINEN BLICK

Was genau macht Die Sims 3: Traumkarrieren denn nun neu? Wir geben Ihnen einen Überblick:

Neue Berufe zum Selberspielen: Geisterjäger, Detektiv, Feuerwehrmann, Stylist und Innenarchitekt stehen zur Verfügung, der Beruf des Arztes wurde zusätzlich überarbeitet.
Neue Kleidung: Im Editor finden Sie neue Outfits für Bildhauer, Erfinder oder Detektive. Dazu: ein paar neue Haarmodelle. Tattoos können Sie sich in der Stadt stechen lassen.
Neue Charaktereigenschaften: Sims können sechs neue Eigenschaften wählen, darunter Exzentrisch, geborener Verkäufer oder Vegetarier.
Neue Lebenswünsche: Ihr Sim will nun neue Ziele im Leben erreichen, etwa Super Stylist, Außerordentlicher Geschäftsmann oder Paranormaler Profijäger.
Neue Hobbys: Ihre Sims können Sachen erfinden oder sich als Bildhauer versuchen und Skulpturen oder sogar Möbel aus Holz, Ton, Metall und Eis formen.



können. Gut gefallen hat uns vor allem der Beruf des Detektivs. Hier schnüffeln Sie anderen Sims hinterher, durchwühlen ihren Müll nach Hinweisen, linsen in den Briefkasten nach verdächtiger Post oder hacken deren Webseiten. Haben Sie sich erst einmal einen Ruf erarbeitet, wird die Sache anspruchsvoller: Manche Sims müssen Sie nun erst einmal in Gesprächen für sich gewinnen, um die gewünschten Informationen zu bekommen. Ungeduldige bestechen ihr Gegenüber oder werden rabiat.

Abseits der Karriereleiter ist nahezu alles beim Alten geblieben: Flirten, Kinder kriegen, heiraten, Haus ausbauen – noch immer zieht das alte **Sims**-Suchtmittel gnadenlos ins Spiel. Zwei neue, kreative Hobbys bringen noch ein wenig mehr Pep in den Sims-Alltag: Als Bildhauer klopfen Sie diverse Statuen aus Eis, Holz, Metall oder Ton, während Sie als Erfinder allerlei Nutzloses zusammenschrauben.

Auch die Kleidungs- und Accessoirespalette des Spiels wurde aufgepeppt, wenn auch nur spärlich. Einige neue Frisuren, Kleidungsstücke oder Charaktereigenschaften gibt es, ebenso wie – passend zu den Berufen – neue Lebenswünsche und -belohnungen. Die ganz harten **Sims**-Spieler schleifen ihren Liebling jetzt auch zum Tätowierer und verpassen ihm Hautgemälde für die virtuelle Ewigkeit. ❑



TRAUMBERUF? | Der Beruf des Feuerwehrmannes erweist sich als langweilig. In der Basis müssen Sie Einsatzwagen und Alarmglocke reparieren, im Einsatz simpel ein paar Feuer löschen.

MEINE MEINUNG |

Robert Horn



„Wenig Neues, dafür viel Liebe zum Detail“

Die Änderungen in **Traumkarrieren** sind nicht ganz so offensichtlich wie beim Add-on-Vorgänger **Reiseabenteuer**. Bei Letzterem gab es riesige neue Länder zu entdecken, jetzt winken ein paar schnöde Berufe? Ja. Aber dafür verändern diese Berufe den gesamten Alltag der Sims, da Sie nun deren Lebensunterhalt eigenhändig bestreiten. Die Qualität der einzelnen Berufe schwankt dabei: Geisterjäger, auf den ersten Blick cool und andersartig, entpuppt sich als lahmes Gespenstergeklicke, während ich mich als Innenarchitekt mit dem Baueditor austoben kann oder als Detektiv auf Tätersuche gehe. Eines haben aber alle Berufe gemeinsam: Wenn ich sie täglich selber ausüben muss, werden sie früher oder später langweilig. Da beschäftige ich mich lieber mit den neuen Hobbys Bildhauen und Erfinden. Hier merkt man, dass die Entwickler nach wie vor mit viel Liebe zum Detail vorgehen und den Sims wunderschöne Animationen und viele witzige Ideen spendieren. Floskel, aber wahr: Fans greifen sowieso zu.

DIE SIMS 3: TRAUMKARRIEREN



Ca. € 33,-
3. Juni 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Lebenssimulation
Entwickler: The Sims Studio
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel benutzt kein spezielles DRM, ein einfacher Disk-Kopierschutz ist vorhanden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Bunte, thematisch passende Computerwelt, der man das zwei Jahre alte Grafikgerüst ansieht.
Sound: Wer es nicht kennt, sei gewarnt: Die Sprache Simlish kann mitunter ganz gewaltig nerven!
Steuerung: Steuerung über Maus und Tastatur, die an manchen Stellen etwas unkomfortabel ist.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon X2 3800+/Pentium DC 2160, Geforce 9800 GT/Radeon HD 3850, 1 GB RAM (WinXP)/2 GB RAM (Vista/Win7)
Empfehlenswert: Phenom X3 720 BE/C2Q Q6600, Geforce 9800 GT (X+)/Radeon HD 4850, 2 GB RAM (WinXP)/4 GB RAM (Vista/Win7)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Die Sims sind seit jeher familienfreundlich. Es gibt Sex (keusch unter der Decke), verpixelte Nackte, Schlägereien (hinter einer Staubwolke) und – ganz neu – jugendverrohende Tattoos.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir erhielten von EA eine Pre-Release-Version zum Test. Die hatte mit einigen wenigen Macken zu kämpfen: Manchmal konnten wir einen Arbeitsauftrag nicht zu Ende führen oder verschiedene Sim-Elemente passten nicht zusammen (etwa wenn ein Sim sauer war, aber sich offenkundig freute). Ein Mal stürzte **Traumkarrieren** ab.

PRO UND CONTRA

- ➕ Fünf neue Berufe, die frischen Wind in den Sims-Alltag bringen
- ➕ Zwei neue, liebevoll gestaltete Freizeitbeschäftigungen
- ➕ Das alte Suchtprinzip greift unverändert.
- ➖ Manche Berufe sind weitaus langweiliger als andere.
- ➖ Noch immer holpert die Kamerasteuerung an vielen Ecken.
- ➖ Viel zu kleine Auswahl an neuen Möbeln, Klamotten und Accessoires
- ➖ Kleinere Fehler bei der Befehlsannahme der Sims

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **82**

1. **ERWISCHT** | Ein blaues Powerplay jagt das Haus in die Luft, die Druckwelle pustet dann alles weg.

2. **REAKTION** | In einem Spielmodus beschießt ein Heli Sie mit Raketen. Diesen müssen Sie ausweichen, was Ihnen gute Reflexe abverlangt.

3. **KRAWALL** | **Split/Second** spart nicht mit spektakulären Effekten. Diese setzen die Zerstörungsorgie hübsch in Szene.

PC Games SILBER AWARD 86 06/2010

AUF DVD
• Video zum Spiel

Split/Second: Velocity

Von: Sebastian Weber

Disney bringt einen Arcade-Raser mit hohem Schadenfreude-Faktor, der unglaublich viel Laune macht.

Wer bei dem Namen Disney Interactive automatisch an langweilige Kinderspiele mit Micky Maus und Donald Duck denkt, irrt gewaltig. Denn bereits mit dem Arcade-Quad-Spaß **Pure** zeigte der Publisher, dass er zusammen mit Entwickler Black Rock Studio erstklassige Rennspiele produzieren kann. Der neueste Streich heißt **Split/Second: Velocity** und lebt von derart viel Action, Krawall und vor allem Schadenfreude, dass wohl selbst Micky seine Maus fluchend in die Ecke pfeffern würde.

Split/Second verfrachtet seine äußerst unrealistischen Autorennen in eine fiktive TV-Serie. In der treten lebensmüde Fahrer auf verrückten Strecken gegeneinander an und damit es den gedachten Zuschauern nicht langweilig wird, zerbröseln Sie Ihre Gegner während der PS-Schlachten mit fiesen Tricks, den sogenannten Powerplays. Klingt ganz einfach, oder?

Ähnlich wie der Nintendo-Klassiker **Mario Kart** zieht **Split/Second** seinen Reiz daraus, dass Sie ständig Ihre Gegner mit fiesen Attacken von der Strecke pusten. Dafür müssen Sie Ihren Powerplay-Balken aufladen, um die Gemeinheiten auf der Strecke auszulösen. Die genannte Anzeige füllen Sie entweder mit guten Drifts auf oder indem Sie im Windschatten eines Widersachers fahren. Wenn Sie genug Energie gesammelt haben, zeigt Ihnen das Spiel zu bestimmten Zeitpunkten Symbole über Ihren Kontrahenten an, dann dürfen Sie losschlagen.

Die Powerplays unterteilen sich in zwei Kategorien: Die blauen ver-



VORSICHTIG | Eine Baggerschaufel wie diese sieht harmlos aus, wird aber schnell zum gefährlichen Hindernis.



ZU SPÄT | Wenn ein Gegner sein Powerplay auslöst, fegt diese Schaufel Sie von der Straße. Ausweichen ist hier nicht mehr möglich.

PROBLEME WÄHREND DES TESTS

Unsere Testversion von Split/Second: Velocity sorgte für Querelen während des Tests:

Das Problem:
Anfang Mai schickte uns Disney Interactive eine Testversion von **Split/Second** zu. Als wir diese starteten, trat jedoch das Problem auf, dass das Spiel alle 20 bis 30 Sekunden einfror – für wenige Sekunden –, um dann für kurze Zeit wieder flüssig weiterzulaufen. Disney Interactive gestand daraufhin ein, dass wir nicht die einzige Redaktion mit genau diesem Problem seien und schickte wenige Tage später eine neuere Fassung des Spiels. Die zuvor verschickte Version hatte angeblich Probleme mit dem SecuRom-Kopierschutz und dessen Online-Aktivität.

Die zweite Testversion, die wir erhielten, zeigte direkt nach dem Spielstart genau die gleichen Symptome. Nachdem wir **Split/Second** auf drei verschiedenen Systemen ausprobiert hatten – jeweils mit unterschiedlicher Hardware-Konfiguration und Internetanbindung –, testeten wir es auf einem Rechner der Kollegen der PC Games Hardware, ausgestattet mit der aktuellsten Hardware und Windows 7. Dort brachten wir **Split/Second** ohne weitere Probleme zum Laufen. Die Entwickler schickten uns tags darauf eine neue .exe-Datei des Spiels, da die uns vorliegende Fassung nicht der aktuellsten Version des Spiels entsprach. Mit dieser lief **Split/Second** ohne Probleme auf allen Rechnern. Laut Disney handelt es sich dabei auch um die Fassung, wie sie letztlich im Laden steht.

Die Konsequenz:
Da **Split/Second** trotz anfänglicher Hürden am Ende ohne Probleme lief, haben wir uns entschieden, nicht auf eine Wertung zu verzichten. Da wir aber nicht garantieren können, dass das Spiel nach dem Release tatsächlich keine Zicken mehr macht, halten wir Sie auf pcgames.de über die Funktionalität von **Split/Second** auf dem Laufenden.



BEEINDRUCKEND | Die roten Powerplays setzt Black Rock Studio erstklassig um. Hier rast ein Flugzeug über die Strecke und über Sie hinweg.

brauchen wenig Energie, richten aber auch geringeren Schaden an. Drücken Sie die Strg-Taste, um eine der blauen Fähigkeiten zu starten, schwingt zum Beispiel ein Bagger seine Schaufel über die Fahrbahn, ein Bus explodiert und schleudert über die Strecke oder ein komplettes Haus fliegt in die Luft und die Druckwelle wirbelt alles von der Piste. Die einfachen Gemeinheiten reichen, um einen Gegner vor Ihnen aus dem Weg zu räumen, wenn Sie die Druckwelle im richtigen Moment auslösen. Das Ausweichen fällt dagegen schwer, denn selbst wenn es so scheint, als könnten Sie unter einem Hindernis hindurchfahren, erlaubt es das Spiel nicht. Hier sind die Hitboxen etwas unrealistisch. Dann hilft nur Streckenkenntnis. Genau wie bei den Abkürzungen auf den Kursen, die Sie ebenfalls mit der blauen Energie öffnen.

Effektiver fallen die starken roten Powerplays aus. Für die benötigen Sie deutlich mehr Energie, müssen also haushalten. Denn wenn Sie selbst von einem gegnerischen Powerplay getroffen werden oder einen Unfall bauen, verpufft der angesammelte Vorrat und die mächtigen Tricks rücken in unerreichbare Ferne. Haben Sie es allerdings geschafft, lösen Sie mit der Umschalt-Taste ein wahres Action-Feuerwerk aus. Beispiel gefällig? Auf einer Strecke gibt es eine Brücke, über der ein Helikopter schwebt, der einen riesigen Kipplaster transportiert. Wenn Sie dort das rote Powerplay starten, dann fliegt der Heli los und zerrt den LKW einmal quer durch die Brücke, die dadurch in tausend Stücke zerbirst. Sobald Sie unter der Brücke hervorkommen, segelt der Laster außerdem auf die Strecke und überrollt alles. Vor so einem Trick gibt es so gut wie kein Entkommen.

Wenn Sie Ihren Energiebalken voll aufgeladen haben, können Sie nicht nur solch enorme Zerstörung anrichten, sondern auch an bestimmten Stellen den Streckenverlauf verändern. Das bringt gerade gegen menschliche Gegner einen entscheidenden Vorteil, denn plötzlich verlegen die Entwickler das Geschehen in einen ganz anderen Teil einer Location und der Gegner muss sich umgewöhnen.

Die Powerplays sinnvoll einzusetzen, erleichtert Ihnen das Leben in **Split/Second** also ungemein. Die KI setzt Sie im Spielverlauf nämlich mächtig unter Druck. Während man in anderen Rennspielen oft auf der

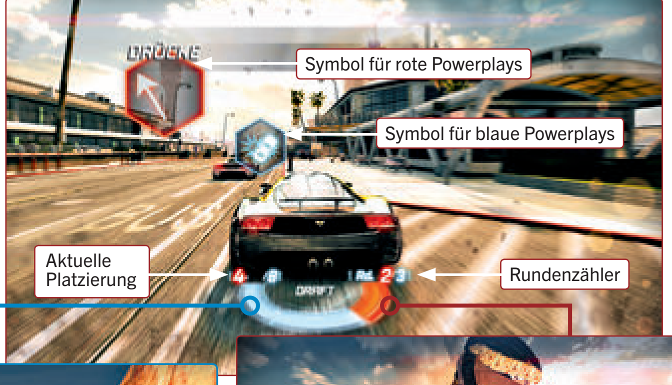


ABWECHSLUNG | Die Strecken befinden sich auf unterschiedlichen Gebieten, von Städten bis hin zur Wüste.



DAS INTERFACE

Black Rock Studio spart sich die typischen Bildschirmeinblendungen und packt die wichtigsten Infos direkt an Ihren Wagen.



Blaue Powerplays: Der Balken verrät Ihnen, wann Sie Abkürzungen oder die blauen Powerplays einsetzen können – wie etwa die Geröllawine im Bild. Beides zeigt Ihnen das Spiel dann anhand von Symbolen an.



Rote Powerplays: Die roten Powerplays benötigen mehr Energie, richten dafür aber auch mehr Schaden an. Entweder lösen Sie dann eine extrem gemeine Falle aus oder aber Sie ändern den gesamten Streckenverlauf, wie im Beispiel oben.

sicheren Seite ist, sobald man sich erst mal auf den ersten Platz vorgekämpft hat, heißt das in **Split/Second** noch lange nichts. Zum einen fahren Ihre Gegner sehr aggressiv, manchmal sogar unfair gut, und zum anderen nutzen sie die gleichen Tricks wie Sie und putzen Sie so in der letzten Kurve vor dem Ziel von der Piste. Schadenfreude und Frust liegen also nah beieinander.

Über Ihre Platzierungen in den Events verdienen Sie sich Punkte, die Sie benötigen, um neue Karren und Herausforderungen freizuschalten. Waren Sie gut genug, eröffnet sich ein sogenanntes Elite-Rennen, mit dem Sie dann eine neue TV-Folge freischalten, also sozusagen eine neue Rennklasse. Die Elite-Rennen sind aber natürlich – wie der Name schon vermuten lässt – die schwersten Herausforderungen, die oftmals etliche Neustarts erfordern, bis man einen Qualifikationsplatz erreicht.

Bei den Spielmodi waren die Entwickler kreativ und schicken Sie nicht nur in normale Rennen. Es gibt auch Eliminierungsrennen, in denen der jeweils Letztplatzierte nach einer gewissen Zeit von der Strecke fliegt. Aber auch ungewöhnliche Varianten stehen auf dem Fahrplan, in denen Sie explosiven Fässern ausweichen sollen, Kampfhelikopter aus der Luft holen oder einfach nur gegen die Zeit fahren, während auf der Strecke vor Ihnen alle möglichen Powerplays automatisch ausgelöst werden. In fast keinem anderen Rennspiel fliegen Ihnen mehr Objekte um die Ohren.

Was während der Ausflüge auf die vollgestopften Pisten verwundert: Obwohl es überall kracht und knallt, verliert man so gut wie nie den Verlauf der Strecke aus den Augen – eine Gefahr, die bei all den Effekten durchaus bestehen würde. Black Rock Studio setzt seine Zerstörungsorgie zwar knallbunt, aber überaus hübsch in Szene. Die Explosionen und Karren überzeugen, der Detailgrad auf der Strecke ist enorm und dazu ruckelt das Spiel während der Rennen so gut wie nie. Ärgerlich ist allerdings, dass die Entwickler das Spiel auf 30 Bilder pro Sekunde begrenzen, ein Erbe der Konsolenversion. Ansonsten gibt es in Sachen Technik und Steuerung nichts zu meckern. Letztgenannte funktioniert selbst mit der Tastatur verblüffend gut, auch wenn wir Ihnen zum Gamepad raten würden. Wenn Disney bis zum Release am 20. Mai 2010 nun wirklich die Probleme ausräumt, die mit unserer Testversion auftraten (siehe Kasten „Probleme während des Tests"), dann braucht sich **Split/Second** vor der aktuellen Konkurrenz, zum Beispiel **Blur**, nicht verstecken. Lesen Sie deshalb auf pcgames.de nach, dort werden wir Sie über den aktuellen Stand auf dem Laufenden halten. ❑

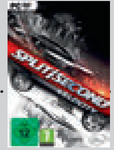
MEINE MEINUNG | *Sebastian Weber*



„Effektüberladen und unrealistisch, aber ein rasanter Spaß für Rennspiel-Fans."

Split/Second ist meilenweit von einer Simulation oder einem annähernd realistischen Rennspiel entfernt. Ganz klar. Da mich das aber nicht stört, hatte ich mit den actionreichen Rennen voller gemeiner Tricks eine Menge Spaß. Es ist einfach wunderbar, sich hämisch darüber zu freuen, wenn man mal wieder einen Gegner von der Strecke gepustet hat und so seinen Platz einnimmt – gerade im Mehrspieler-Modus. Nur die KI ist hier und da echt fies. Denn selbst wenn man die Strecken und die darauf befindlichen Powerplays gut kennt und somit entsprechend über den Kurs heizt, kleben die KI-Jungs einem immer am Heck. Das setzt zwar unter Druck und sorgt für Adrenalinschübe, aber Anfänger haben so sicherlich daran zu knabbern. Aber davon abgesehen ist **Split/Second** ein wunderbares Rennspiel, das gut portiert wurde.

SPLIT/SECOND: VELOCITY



Ca. € 40,-
20. Mai 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rennspiel
Entwickler: Black Rock Studio
Publisher: Disney Interactive
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: SecuRom; es traten keine Einschränkungen auf und es war keine Aktivierung nötig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Effektüberladen und bunt, aber hübsch anzusehen und nie so übertrieben, dass man das Geschehen aus den Augen verliert.
Sound: Satte Explosionen und gut abgemischter Surround-Ton. Nur die Motoren könnten etwas mehr Dampf unter der Haube haben.
Steuerung: Mit Tastatur gut spielbar, wir empfehlen dennoch, ein Gamepad zu nutzen.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Alle Rennmodi im Online- und Splitscreen-Modus
Zahl der Spieler: 2 bis 8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

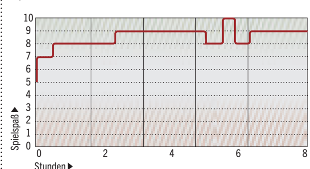
(Herstellerangaben)
Minimum: Pentium D 2.6 GHz (3.0 GHz für Vista)/AMD 64 X2 2.0 GHz, 1 GB RAM (Vista 1.5 GB), Grafikkarte mit 256MB RAM
Empfehlenswert: Core 2 Duo 2.6 GHz/AMD 64 X2 2.4 GHz, 2 GB RAM (Vista 2.5GB), Grafikkarte mit 512MB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Das Spiel kommt ohne Gewalt aus und stellt übertriebene Unfälle dar.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Testversion 07.05.2010
Spielzeit (Std.:Min.): 08:00



Auf drei von vier PCs lief die Testversion von **Split/Second** nicht spielbar. Erst eine neue .exe-Datei behob das Problem.

PRO UND CONTRA

- ➕ Schneller, spaßiger Spielverlauf
- ➕ Viele unterschiedliche, teils ungewöhnliche Spielmodi
- ➕ Einfache, intuitive Steuerung
- ➕ Splitscreen-Modus, in dem das Spiel seine Stärken ausspielt
- ➖ Gegner fahren teils unfair gut.
- ➖ Powerplays haben zu strenge Hitboxen.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **86**

Jetzt im Handel!



PC Games MMORE

Wird beim Aufheben gebunden
Sonderheft

+ Ausführliche Klassenguides
+ Unverzichtbare Tipps und Karten zu allen Instanzen
+ Profi-Artikel zu Handwerksberufen und Spielmechanik
+ Poster oder Beilagen mit exklusiven Motiven & Inhalten
+ Ab jetzt jede Ausgabe mit bis zu 32 Seiten mehr Extra-Infos & Tipps zu WoW

Jeden Monat neu!

Unverzichtbares Know-WoW für WoW-Spieler

Jetzt bequem online bestellen: http://shop.mmore.de



GRÖSSENWAHN | Mit monumentalen Bauwerken wie dieser Jesus-Statue dürfen Sie Ihren Machtanspruch demonstrieren und ganz nebenbei Ihre Insel verschönern.

WILLENLOS | In einer Mission verwandelt eine außerirdische Macht Ihre Bürger in Zombies.

BOMBENSTIMMUNG | Das Atomraketenprogramm schreckt allzu widerspenstige Großmächte ab.

Tropico 3: Absolute Power

Von: Christian Schlütter

Rückkehr auf die Insel – die Erweiterung bringt neue Herausforderungen für Hobby-Diktatoren.

Im letzten Jahr schafften Publisher Kalypso und Entwickler Haemimont Games mit **Tropico 3** zweierlei: Zum einen ließen sie eine fast schon tot geglaubte Aufbaustrategie-Serie wiederauferstehen, zum anderen trieben sie reihenweise Spielredakteure dazu, Artikel mit Zitaten von Fidel Castro zu beginnen. Jetzt erscheint die Erweiterung zum Insel-Aufbau. Wir verkneifen uns weitere Diktatoren-Zitate und sagen einfach: **Absolute Power** ist ein gutes Add-on geworden.

Das grundlegende Spielprinzip hat sich seit dem Hauptspiel nicht geändert. Als Herrscher über ein kleines Inselparadies in den 1950er-Jahren liegt es an Ihnen, in welche Zukunft Sie Ihre Bürger führen. Sie dürfen eine Anlaufstelle für Touristen erschaffen, die natürlichen Rohstoffe rücksichtslos ausbeuten oder mit Tabakanbau reich werden. Noch interessanter: Sie bestimmen auch die politische Ausrichtung des Mini-Staates, biedern sich den Sowjets oder den Amerikanern an und stellen einzelne Fraktionen wie Umweltschützer und Religiöse zufrieden. Nebenbei bauen Sie Wohnungen, Farmen und Straßen und behalten die Finanzen im Auge.

Die Erweiterung Absolute Power legt nun noch mehr Wert auf das Diktatorgefühl beim Spielen. Mit neuen Erlässen dürfen Sie einen regelrechten Personenkult um sich selbst erschaffen. Sie rufen einen Nationalfeiertag aus oder schreiben ein Ideologiebuch, um dem kleinen Mann auf der Straße einzubläuen, dass Sie der Größte sind. Ein ganz besonderer Ausdruck Ihrer Macht sind die neuen Sehenswürdigkeiten, darunter ein goldenes Abbild des Diktators, eine riesige ewige Flamme oder eine übergroße Jesus-Statue. Wer auf diese Weise Eindruck schindet, schart nach und nach Loyalisten um sich, die als neue Fraktion das Spielgeschehen bereichern. Diese Anhänger unterstützen Sie uneingeschränkt, solange Sie den Mythos Ihrer Unfehlbarkeit aufrechterhalten.

Kernstück des Add-ons ist die hinzugekommene Kampagne mit zehn neuen Inseln, auf denen auch die frischen Spielinhalte gut zum Tragen kommen. Die einzelnen Missionen überzeugen mit originellen Herausforderungen und viel Witz. Mal treten Sie mit einer durchgedrehten Satelliten-KI in Kontakt,


BUCHFÜHRUNG | Auch die neue Loyalisten-Fraktion hat Wünsche anzumelden.


FUNKKONTAKT | Mit Radarschüsseln kurbeln Sie die Wissenschaft auf Ihrem Eiland an.


OSCAR | Mächtig Eindruck schinden Sie mit diesem goldenen Abbild von sich selbst.


FACKELMANN | Die ewige Flamme ist vor allem als Propaganda-Instrument nützlich.

mal transformieren Sie Ihr Eiland in die Reggae-Hauptstadt der Welt, dann wieder ist Ihre kleine Nation in einem Zeitparadoxon gefangen, wodurch Ihnen nur noch einige wenige Bauoptionen zur Verfügung stehen. Um diese Aufgaben zu meistern, müssen Sie auch die neuen Gebäude benutzen. Sie errichten zum Beispiel eine Mülldeponie, um die Umweltverschmutzung zu verringern, oder machen Ihre Siedlung mit einem Yachthafen attraktiver für Touristen. Alle Neuerungen sind also sinnvoll in die Missionen eingebettet. Die Texte, die Ihnen als Missionsbeschreibungen präsentiert werden, sind humorvoll geschrieben, trösten aber nicht darüber hinweg, dass Haemimont auch in der Erweiterung keine durchgängige Story präsentiert und – bis auf die überarbeiteten Intro- und Siegvideos – völlig auf Zwischensequenzen verzichtet. Wer sich im Übrigen als Bauherr vom Hauptspiel unterfordert fühlte, wird auch in der Erweiterung nicht ins Schwitzen kommen. Es ist nicht schwer, eine funktionierende, gewinnbringende Siedlung zu errichten. Die politische Balance in der Folge zu halten, ist da schon kniffliger. Vor unlösbare Probleme stellt Sie **Absolute Power** zu keiner Zeit.

Technisch hat sich Tropico 3 durch das Add-on nicht verändert. Noch immer ist die Grafik hübsch, aber nicht überragend, noch immer überzeugt die Musik mit kubanischen Insel-Rhythmen. Haemimont hat zudem eine neue Radiomoderatorin eingefügt, deren Stimme ein wohltuendes Gegenstück zum chaotischen DJ Juanito darstellt. ❑

MEINE MEINUNG |

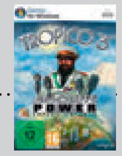
Christian Schlütter



„Ein rundes Paket für alle Insel-Fans"

„Ein paar neue Gebäude und Erlässe – wie soll ich damit zwei Seiten füllen?" Das dachte ich zunächst. Und doch ging es! Weil Haemimont die Neuerungen gut in fordernde, witzige Missionen einbaut, die mich auch im Abgabestress bei der Stange hielten. Nur dass es immer noch keine durchgängige Geschichte gibt, macht mich traurig. Das scheint das Schicksal des Aufbaustrategie-Genres zu sein. Trotzdem: **Absolute Power** ist als Add-on sein Geld wert.

TROPICO 3: ABSOLUTE POWER



Ca. € 18,-
12. Mai 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Aufbau-Strategie
Entwickler: Haemimont Games
Publisher: Kalypso Media
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Absolute Power „verschmilzt" bei der Installation mit dem Hauptspiel.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schöne Lichteffekte und ansehnliche Texturen, an Genre-Größen wie **Anno 1404: Venedig** kommt der Titel aber nicht heran.
Sound: Kubanische Rhythmen und eine neue, gute Radiomoderatorin
Steuerung: Noch immer bauen Sie mit ein paar Mausklicks Gebäude oder legen Straßen fest. Das geht leicht von der Hand.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Kein direkter Mehrspielermodus. Dafür dürfen Sie eigene Herausforderungen erstellen, die andere Spieler dann vom Server herunterladen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

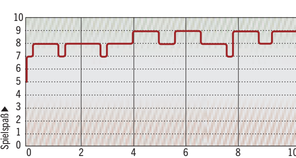
Minimum: 2,4 GHz Singlecore, 1 GB RAM, Geforce-6-Serie, Ati X1300
Empfehlenswert: 2,4 GHz Dualcore, 2 GB RAM, Ati Radeon HD4800 oder Geforce 8800 GT

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Hier gibt es nichts, was Kinder erschrecken könnte.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Version 2.0467
Spielzeit (Std.:Min.): 21:00



Wir spielten mit der herunterladbaren Testversion, die uns Kalypso zur Verfügung stellte. Während unseres Tests traten keinerlei Abstürze oder Bugs auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Witzige, unterhaltsame und abwechslungsreiche Missionen
- ➕ Neue Erlässe bringen mehr Diktator-Feeling.
- ➕ Neuerungen sind gut in die einzelnen Aufträge eingebaut.
- ➕ Weiterhin passable Grafik und stimmungsvolle Musik
- ➖ Immer noch keine durchgängige Geschichte, kaum Videos
- ➖ Kein direkter Multiplayermodus

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **83**



ZOMBIE-ALARM | Dieser untote Soldat greift uns mit einer Keule an. Zum Glück haben wir schlagkräftigere Waffen.

Necrovision 2: Lost Company

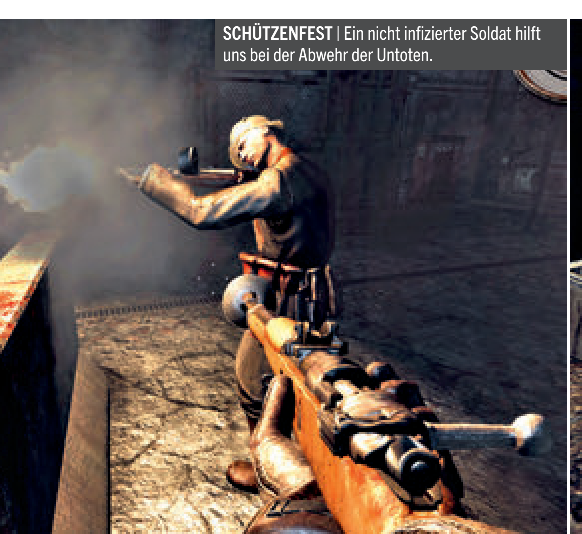
Von: Alexander Frank

Ein medizinisches Experiment verwandelt gesunde Soldaten in Zombies. Wir sehen uns den Kunstfehler genauer an.

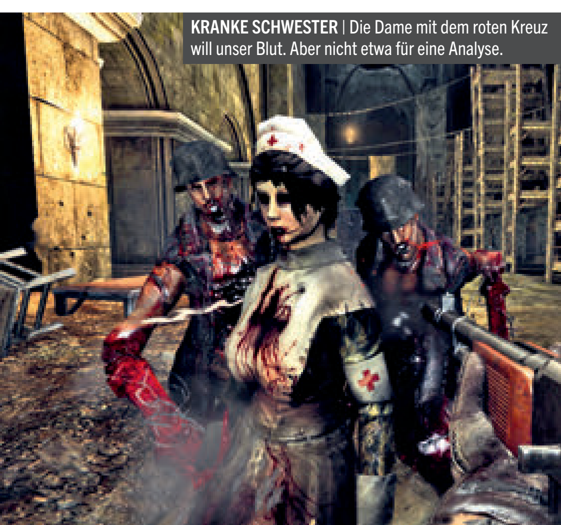
Könnten pfuschende Ärzte aus Videospielen verklagt werden, müssten die Mediziner aus **Necrovision 2** wohl den höchsten Schadenersatz aller Zeiten bezahlen. Denn die zehn Kapitel dieses im Ersten Weltkrieg angesiedelten Ego-Shooters strotzen nur so vor den Folgen eines misslungenen Experiments: gesichtslose Soldaten, entstellte Mutanten, mordlustige Krankenschwestern. Irgendwas ging hier gewaltig schief! Was und warum, das herauszufinden ist die Aufgabe des Wissenschaftlers Jonas Zimmermann, Ihrer Spielfigur. Zimmermann verfügt zwar über ein Heilmittel, muss es aber zu einer Festung namens Burg Stern bringen. Dass er auf seinem Weg Hunderte von Infizierten über den Jordan befördert und sie somit genesungsunfähig macht, ist zwar ein Logikfehler, aber wen kümmert das schon bei einem durchgedrehten Ego-Shooter? Eben!

Die Handlung ist freilich bemüht, aber immerhin besser präsentiert als in Ego-Shootern vergleichbarer Klasse. Oft stehen Ihnen ein oder mehrere Begleiter zur Seite. Diese unverwundbaren Burschen ballern ziemlich treffsicher mit Ihnen mit, erledigen selbstständig den einen oder anderen Widersacher und lockern die geradlinige Dauer-Action mit Kommentaren oder Erklärungen zu dem gerade Erlebten auf. Zwar rennen sie hin und wieder gegen Wände oder andere Hindernisse, finden nach einiger Zeit aber fast immer den Weg zu Ihrer Spielfigur.

Die Gefechte machen eine Zeit lang Spaß. Die polnischen Macher von The Farm 51 hetzten dem Spieler bereits im Vorgänger große Horden von Gegnern an den Hals. Jener Vorgänger spielte ebenfalls im Ersten Weltkrieg, allerdings zu einem späteren Zeitpunkt als Teil 2. Hier wiederholt sich die Ballerorgie. Pro Kapitel nieten Sie dutzende Soldaten, Untote, Ghule, Dämonen, kleinwüchsige Ninjas oder durchgedrehte Metzger um. Die Gegner tauchen in Wellen auf und verfolgen den Helden Zimmermann bis zu dessen oder ihrem eigenen Tod. Das erinnert an die **Painkiller**- und die **Serious Sam**-Reihen, mit all ihren Höhe- und Tiefpunkten. Einerseits verlaufen die adrenalingeladenen Kämpfe sehr schnell, bieten kaum Verschnaufpausen und fordern Ihr Reaktionsvermögen. Andererseits langweilen sie nach wenigen Levels, denn die Gegner sind zwar beeindruckend, jedoch trifft man innerhalb einzelner Abschnitte so viele identisch aussehende Wesen wie bei einer Versammlung von Elvis-Imitatoren. Ferner laufen die Kämpfe stets nach demselben Muster ab: Viel mehr als Ballern ist nicht verlangt. Hin und wieder müssen Sie ausweichen. Große, feuerkräftige Wummen machen aber auch das fast vollständig überflüssig.



SCHÜTZENFEST | Ein nicht infizierter Soldat hilft uns bei der Abwehr der Untoten.



KRANKE SCHWESTER | Die Dame mit dem roten Kreuz will unser Blut. Aber nicht etwa für eine Analyse.



DRACHEN GIBT'S! | Endgegner des Flugzeug-Levels: eine riesige, Feuer spuckende Echse!

Damit es nicht allzu langweilig wird, haben die Entwickler zwei Levels eingebaut, in denen der Spieler nicht nur stumpf aus der Ego-Perspektive ballert. In den Flugzeug- und Panzerabschnitten ballert der Spieler nämlich stumpf aus einem Flugzeug und einem Panzer. Im Himmel macht's kurzzeitig Spaß, auch wenn das Flugzeug sehr sensibel auf die Mausbewegungen reagiert. Die Panzerfahrten können Sie hingegen gut als Schlafmittel einsetzen, so träge bewegt sich das Kettenfahrzeug. Immerhin bringen diese beiden Missionen etwas Abwechslung in die ansonsten ziemlich monotonen Einsätze.

Technisch braucht sich **Necrovision 2** nicht hinter den Genregrößen zu verstecken – allerdings hinter denen aus dem Jahr 2002. Viele Texturen sind verwaschen, Figuren kantig, Effekte detailarm. Dafür läuft das Spiel aber auch auf alter Hardware akzeptabel. Freunde von **Painkiller** und Co. werden mit **Necrovision 2** sicher ihren Spaß haben. Sogar mehr als mit dem zum Veröffentlichungszeitpunkt stark fehlerbehafteten **Painkiller: Resurrection** (59% in der PC Games 13/2009).

Die Spieldauer von rund sieben Stunden lässt sich durch einige nette Bonus-Levels strecken. Diese schalten sich nach fast jeder Mission frei und stellen den Spieler vor eine oft abgedrehte Aufgabe. Beispielsweise müssen Sie innerhalb weniger Minuten 40 vom Himmel fallende Zombies abschießen. Zur Belohnung winken Spezialwaffen, die Sie fortan im Hauptspiel im Inventar haben.

Als Action-Orgie für zwischendurch eignet sich **Necrovision 2** hervorragend. Spieler, die ihr Gehirn nicht in den Stand-by-Modus schalten können, greifen lieber zu hochwertigerer Genre-Kost. ❑

MEINE MEINUNG |

Alexander Frank



„Nicht schlecht. Aber irgendwie auch nicht gut."

Necrovision 2 ist typische Durchschnittskost. Es macht nichts Grundlegendes falsch, sorgt aber auch an keiner Stelle für ein Aha-Erlebnis. Selbst die Panzer- und Flugzeugmissionen nehmen erfahrene Spieler mit einem gleichgültigen Schulterzucken hin, gab es die doch schon x-fach in einer besseren Form. Ein paar Stunden lang hüpfte und ballerte ich gern durch die düsteren Levels, danach war die Luft jedoch raus. Dass ich das Spiel bis zum Ende durchgehalten habe, verdanke ich allein der Tatsache, dass ich dafür bezahlt werde. Für „einfach mal kurz ballern" reicht das Spiel aber allemal.

NECROVISION 2: LOST COMPANY



Ca. € 35,-
30. April 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: The Farm 51
Publisher: The Games Company
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Protectdisc. Die Spiel-DVD muss im Laufwerk sein; keine Aktivierung übers Internet nötig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Veraltete Optik, kantige Umgebung und Figuren
Sound: Passable deutsche Sprachausgabe, teils asynchron zu Charakteren, gute Waffengeräusche
Steuerung: Typische Ego-Shooter-Steuerung mit Tastatur und Maus, nichts daran auszusetzen

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Spielmodi (Team-)Deathmatch, Bis zum letzten Mann, Nebelkammer, Artefakt erobern – im lokalen Netzwerk und Internet
Zahl der Spieler: Maximal 16

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

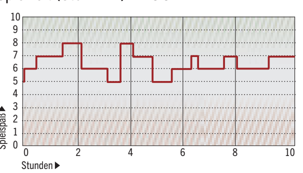
Minimum: 2,4 GHz, 1 GB RAM (WinXP)/1,5 GB RAM (Vista), 256-MB-Grafikkarte, 8 GB HD, WinXP
Empfehlenswert: 3,2 GHz, 2 GB RAM, 512-MB-Grafikkarte

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Viele Gegner sind furchtbar entstellt. Allerdings ist die deutsche Version zensiert. Keine Darstellung von Blut und abgetrennten Körperteilen. Erledigte Gegner lösen sich in Luft auf.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 7:00



Das Spiel stürzte in unseren Tests viermal ab – wir konnten die Abstürze jedoch nicht reproduzieren.

PRO UND CONTRA

- ➕ Große, interessante Levels
- ➕ Abgedrehte Gegner und Bossgegner
- ➕ Geheime Orte und Boni
- ➕ Ausgeflippte Handlung
- ➕ Brauchbare KI-Begleiter
- ➖ Chronische Munitionsknappheit
- ➖ Nach den ersten Levels recht monotoner Spielablauf
- ➖ Vorhersehbare Gegnerwellen
- ➖ Idiotensichere Rätsel
- ➖ Nicht nachvollziehbare Abstürze

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **65**

Von: Manfred Reichl

Wie in der Realität ein echter Konkurrent für die MotoGP-Rennserie oder nur ein lästiger Verfolger?



HILFESTELLUNG | Im Arcade-Modus wird die Ideallinie auf der Strecke eingeblendet.

SBK X

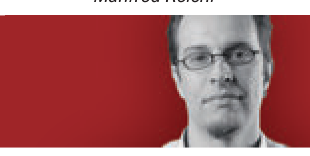
Die MotoGP-Rennserie ist die Königsklasse des Motorradsports. Ein interessantes Pendant ist die Superbike-Weltmeisterschaft. In dieser fahren Bikes um die Wette, die handelsüblichen Straßenmaschinen sehr nahe kommen. Mit **SBK X** erscheint nun das neue Spiel zur Rennserie.

Nichts zu klagen gibt es über dessen Umfang: Dieser ist in die zwei Bereiche Arcade und Simulation unterteilt. In beiden können Sie im Modus „Schnelles Rennen" jeweils sofort loslegen, im Zeitfahren Ihre Rekorde verbessern oder an Meisterschaften teilnehmen. Der Arcade-Bereich wartet zudem mit einem Story-Modus auf. In diesem treten Sie für verschiedene Rennställe an und müssen in den letzten Runden eines Rennens einen bestimmten Platz im Klassement erreichen. Im Bereich Simulation erwartet Sie hingegen ein ausgefeilter Karriere-Modus. Hier erstellen Sie zunächst einen Fahrer, unterschreiben einen Vertrag für einen Rennstall und kämpfen sich dann durch die Rennwochenenden. Diese bestehen jeweils aus mehreren Trainingssessions, der Qualifikation und dem Rennen selbst. Vor einem Wettkampf feilen Sie mit den Ingenieuren Ihres Teams am Setup.

Theoretisch ist also jede Menge geboten, praktisch sieht es leider so aus, dass die Simulationssteuerung weniger Spaß macht, da sich die Feuerstühle sehr träge über den Asphalt bewegen. Die Bikes reagieren spät auf Ihre Lenkeingaben und beim Bremsen fühlt man sich oft, als säße man in einem Panzer. Die Arcade-Steuerung macht mehr Laune. Die Bikes reagieren schneller auf Ihre Befehle. Zudem dürfen Sie in den Arcade-Modi sogar einen Turbo aktivieren. Bei der Fahrphysik fiel uns auf, dass die Bikes zwar ausbrechen können, die dazu gehörende Animation aber seltsam aussieht.

Leider sorgt das Spiel auch im audiovisuellen Bereich nicht für Begeisterungsstürme. Die Mopeds und Fahrer sehen gut aus, die Texturen der Strecken nicht. Dazu bekommt man in den Rennen das Gefühl, vor einem Geister-Publikum zu fahren. Bei Stürzen sehen Sie zudem nur eine lahme Animation sowie fade Staubwolken. Akustisch wird das Geschehen mit unspektakulärem College-Rock garniert. ❑

MEINE MEINUNG |
Manfred Reichl



„Nur im Arcade-Modus hatte ich Spaß."

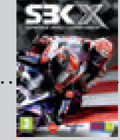
Die Superbike-Serie gefällt mir besser als die MotoGP-WM, da die Motorräder näher an Straßenmaschinen sind. Das offizielle Spiel zur Rennserie hat mich aber nicht überzeugt. Die Arcade-Modi spielen sich aufgrund der simplen Steuerung nett, aber nach einigen Rennen ist die Luft raus. Die Simulationsrennen sind hingegen der Langweiler schlechthin. Selbst nach einem Dutzend Rennen gewöhnte ich mich nicht an die träge Steuerung. Eine knackige grafische und akustische Aufbereitung hätte hier einiges wettmachen können, aber auch in dieser Hinsicht lieferten die italienischen Entwickler fade Hausmannskost ab.



PRÄSENTATION | Sämtliche Rennen sind sehr unspektakulär in Szene gesetzt. Ein Paradebeispiel dafür sind die langweiligen Zuschauertribünen.

RASANZ | In der Cockpit-Ansicht vermittelt **SBK X** das authentischste Renngefühl. Die Kamera neigt sich bei Kurvenfahrten gelungen mit.

SBK X



Ca. € 40,-
28. Mai 2010

ZAHLEN UND FAKTEN
Genre: Rennspiel
Entwickler: Milestone
Publisher: Black Bean Games
Sprache: Keine Sprachausgabe, Deutsche Texte
Kopierschutz: SafeDisc, der Datenträger muss zum Start im Laufwerk liegen.

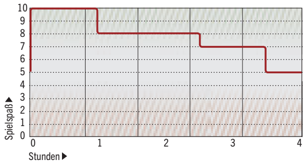
GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG
Grafik: Die Motorräder und Fahrer sehen prima aus, die Strecken nicht.
Sound: Durchschnittliche Effekte, braver College-Rock.
Steuerung: Im Simulationsmodus sehr träge, ansonsten mit Tastatur sowie mit dem Gamepad gut zu handhaben.

MEHRSPIELERMODUS
Umfang: Drei Spielmodi; zum Spielen benötigen Sie eine Gamespy-ID
Zahl der Spieler: 2 bis 16

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum: Intel 2,4 GHz, 1 GB RAM, Nvidia Geforce 6600 oder Ati X1600, Windows XP SP2/Vista/7
Empfehlenswert: Inter Core 2 Duo/AMD Athlon 64 X2, RAM: 2 GB (XP)/3 GB (Vista)/4 GB (Win7), Nvidia Geforce 8800-Serie/Ati Radeon HD4850

JUGENDEIGNUNG
USK: Ab 0 Jahren
Wie bei den meisten Rennspielen gab es auch hier keinen Grund, das Spiel nicht für alle Altersgruppen freizugeben.

DIE TEST-ABRECHNUNG
Testversion: Review-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 4:00



Während unseres Tests kam es zu keinerlei Abstürzen oder anderen Problemen.

PRO UND CONTRA
- ➕ Ordentlicher Umfang an Spielmodi
- ➕ Einsteigerfreundliche Arcade-Steuerung
- ➕ Durchdachte Karriere und die offizielle Lizenz der Rennserie
- ➖ Träge Lenkung im Simulationsmodus
- ➖ Ellenlange Bremswege bei der Simulationssteuerung
- ➖ Langweilige audiovisuelle Präsentation
- ➖ Unterdurchschnittliche und verwaschene Texturen der Strecken
- ➖ Hakelige Animationen der Motorräder und der Fahrer

EINZELSPIELER-TESTURTEIL
PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **68**






Die leistungsstärksten Notebooks und Desktops

www.DEVILTECH.de I 03464-577887

Von: Christian Schlütter

Der Nachfolger des Rollenspiel-Strategie-Mix ist trotz Verbesserungen noch ein schwer zu schluckender Brocken.



RAMPENSAU | Im Multiplayer-Modus geht es hektisch zu. Der Spielmodus Belagerung lässt Sie die Zinnen einer feindlichen Burg erklimmen.



Mount & Blade: Warband

Mit **Mount & Blade** erschuf Entwickler Taleworlds im letzten Jahr einen Rollenspiel-Strategie-Mix, der viele gute Ideen in einer horrenden Verquickung von langweiligen Quests, schrecklicher Grafik und Bugs untergehen ließ. Der Nachfolger **Mount & Blade: Warband** soll alles besser machen, krankt aber größtenteils an den gleichen Problemen.

Das Spielprinzip ist unverändert geblieben. Zunächst erschaffen Sie ein Alter Ego, legen Fähigkeiten und Aussehen Ihres Recken fest und bestimmen sogar durch ein kleines Frage-Antwort-Spiel Ihre Herkunft. Hier lässt Ihnen das Spiel viele Freiheiten. Was dann kommt, drückt die Motivationskurve augenblicklich herunter: Ohne Hinweis oder Aufgabenstellung landen Sie auf einer hässlichen Übersichtskarte, auf der Ihr Held als kleines Pferdchen dargestellt wird.

Auf dieser Karte besuchen Sie Dörfer, Burgen und Städte und machen sich so nach und nach ein Bild von den Zuständen im Land. Der Fantasy-Kontinent Calradia, auf dem **Mount & Blade: Warband** spielt, ist nämlich in sechs große Reiche unterteilt. Die Spielwelt entwickelt sich auch ohne Ihr Zutun dynamisch und wirkt dadurch extrem lebendig, was den größten Reiz an **Warband** ausmacht. Ständig führen Reiche Krieg, spinnen Grafen Intrigen oder gehen Grenzdörfer in Flammen auf.

Um dem bunten Treiben nicht nur tatenlos zusehen, sondern auch selber mitmischen zu können, müssen Sie sich zunächst Ihre ersten Sporen verdienen. Von Adeligen oder Dorfältesten nehmen Sie kleine Quests an, durch deren Erfüllung Sie Erfahrungspunkte, Gold und Ansehen anhäufen. Bald schon wiederholen sich die Aufgaben allerdings. Außerdem nervt, dass Sie den Auftraggebern ständig hinterherreiten müssen, da gerade die hohen Herren der Gesellschaft von Burg zu Burg ziehen oder einfach mal in der Schlacht verschwinden.

Ganz alleine brauchen Sie keinen der Aufträge anzugehen. In den



VERLOREN | Nach der Charaktererstellung wirft Sie das Programm ohne Hinweis auf eine unschöne Übersichtskarte.



IDYLLE | Sie besuchen Städte, Burgen und Dörfer. Gerade in Letzteren kommt die tolle Lichtstimmung gut zur Geltung.



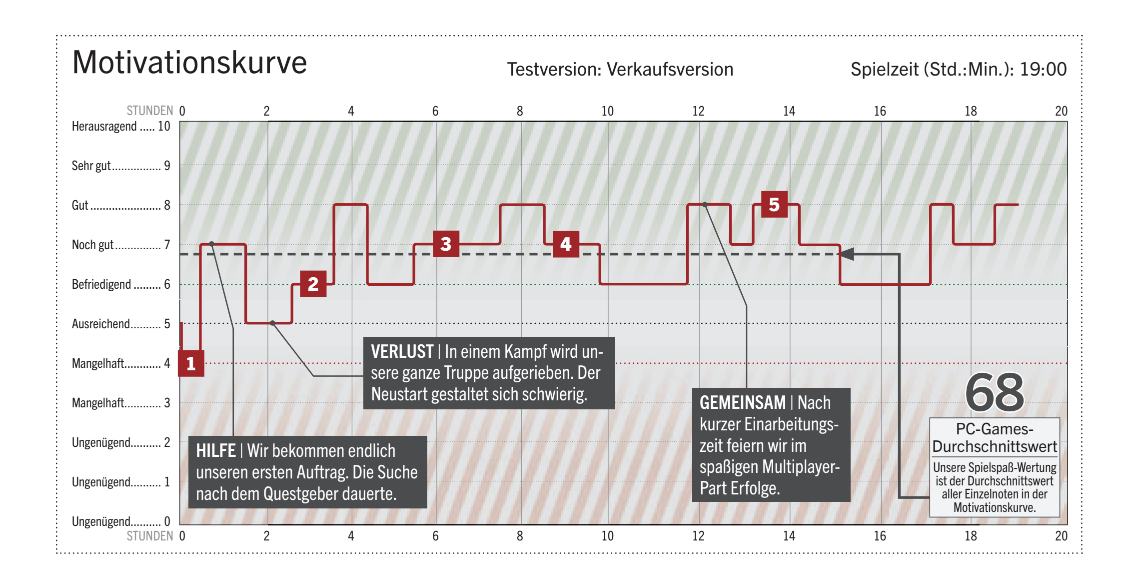
GESPRÄCHIG | Um Quests zu erhalten, klappern Sie die Adeligen des Landes ab, die teils in alle Winde zerstreut sind.

MEINE MEINUNG | *Christian Schlütter*



„Wieder ein trauriger Fall von Potenzialverschwendung“

Schon beim ersten Teil hat es mich geschmerzt, dass eine so faszinierende, lebendige Welt, wie sie Taleworlds präsentiert, unter so vielen Fehlern und einer fast schon sträflichen Unzugänglichkeit vergraben wird. Ich hatte gehofft, dass das türkische Entwicklerstudio beim zweiten Teil alles besser macht. Stattdessen hat sich leider kaum etwas verändert. Hardcore-Spieler werden **Warband** lieben. Gerade der Mehrspieler-Modus fasziniert. Ein Großteil der Spieler wird aber keine Lust haben, sich den Spaß selbst zusammenzusuchen, und aufgrund der fehlenden Story schon bald das Handtuch werfen. Wer durchhält, bekommt ein Spiel mit innovativen Ansätzen, aber auch vielen Flausen und Längen.



Dörfern schließen sich Ihnen für einen kleinen Obolus Freiwillige an, in Schänken rekrutieren Sie erfahrenere Kämpfer. Ihre ganze Truppe gewinnt mit der Zeit an Erfahrung, die einzelnen Soldaten dürfen Sie in mehreren Rängen ausbilden.

Von Zeit zu Zeit schließen sich Ihnen besondere Charaktere an, die nicht nur schlagkräftige Unterstützung im Kampf bieten, sondern sich auch ab und an mit eigenen Anliegen an Sie wenden oder ihren Senf zu aktuellen Geschehnissen dazugeben. Das sorgt für Atmosphäre, die ansonsten im ganzen Spiel zu kurz kommt, weil es weder eine Hintergrundgeschichte noch Zwischensequenzen gibt.

Entwickler Taleworlds hat sich bemüht, dem Spieler neue Betätigungsfelder zu eröffnen. So können Sie im zweiten Teil um eine Braut werben, müssen dafür Gedichte lernen und die Familienverhältnisse der Adelsgeschlechter durchschauen. Außerdem dürfen Sie mit Gütern wie Wein oder Flachs Handel treiben, Lösegelder erpressen oder Karawanen überfallen. Trotzdem wird **Mount & Blade: Warband** schnell langweilig, einfach weil dem Mittelalter-Baukasten ein finales Ziel fehlt. Schlimmer wiegen noch die zahlreichen Fehler des Spiels. Unübersetzte oder unvollständige Texte, Clipping-Fehler und Bugs nerven an allen Ecken und Enden.

Was an Spaß im Spiel steckt, konzentriert sich im neuen Mehrspieler-Modus. Bis zu 64 Spieler scheuchen sich dabei gegenseitig über hübsch gestaltete Karten. Sie dürfen sogar an großen Burgeroberungen teilnehmen. Wie im restlichen Spiel kann auch im Multiplayer das leicht zu erlernende, aber schwer zu meisternde Kampfsystem aus Angriffs- und Blockkombinationen überzeugen.

Zwar ist die Grafik nicht mehr so augenfeindlich wie im ersten Teil, trotzdem bleibt auch **Warband** mit fiesen Texturen und minimaler Soundkulisse ein Spiel für Puristen, die die große Freiheit einer guten Geschichte vorziehen. ❑

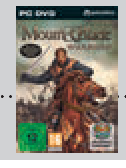


BÖSEWICHTER | Mit einer schlagkräftigen Truppe können Sie sich auch als Wegelagerer versuchen und des Nachts Karawanen überfallen.



GEMENGE | Im hektischen, aber spaßigen Mehrspieler-Modus spielt **Mount & Blade: Warband** seine Stärken aus. Er motiviert lange Zeit.

MOUNT & BLADE: WARBAND



Ca. € 28,-
16. April 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rollenspiel/Strategie
Entwickler: Taleworlds
Publisher: Deep Silver
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Bei Installation und Start verbindet sich das Spiel mit Ihrem Steam-Account. Beim Spielen muss zudem die DVD im Laufwerk liegen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Gute Licht- und Wasserdarstellung, aber schreckliche Texturen und kantige Charaktere.
Sound: Langweiliger Soundtrack und fast nicht vorhandene Effekte.
Steuerung: Gutes Kampfsystem per Mausklicks, die Pferde steuern sich aber sehr gewöhnungsbedürftig.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Guter, flotter Mehrspieler-Modus. Acht feste und drei Karten mit Zufallsereignissen, sechs Fraktionen und drei Klassen sorgen für Abwechslung. Sie dürfen Ihrem Charakter sogar neue Waffen und Rüstungen erspielen.
Zahl der Spieler: Bis zu 64

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Pentium 4 mit 3,2 GHz/ Athlon 64 3200+, Geforce 7900GT/ Radeon X1950 Pro, 2 Gigabyte
Empfehlenswert: Core 2 Duo E8400/ Phenom II X3 720, Geforce 9800 GTX+/Radeon 4870, 4 Gigabyte (WinXP/Vista/7)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Die Kämpfe laufen roh und blutig ab. Abgetrennte Gliedmaßen oder Ähnliches sehen Sie aber nicht.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir testen mit der Verkaufsversion des Spiels, die die Versionsnummer 1.113 trägt. Abstürze traten nicht auf. Dafür krankt das Spiel an Bugs und die Lokalisierung ist unvollständig und fehlerhaft.

PRO UND CONTRA

- ➕ Dynamische, lebendige Spielwelt
- ➕ Innovatives und glaubwürdiges Kampfsystem
- ➕ Spaßiger und motivierender Mehrspieler-Modus
- ➖ Bugs und Clipping-Fehler
- ➖ Schlechte beziehungsweise unvollständige Lokalisierung
- ➖ Aufträge wiederholen sich zu oft
- ➖ Spieleinstieg fällt schwer
- ➖ Keine Story und keine Zwischensequenzen
- ➖ Mangelhafte Spielerführung

EINZELSPIELER-TESTURTEIL



Von: Christoph Schuster

Tatsächlich werden manche Dinge einfach nicht älter, sondern nur noch besser!



STERNHAGEL | Wenn Sie genug Splitter eingesammelt haben, können Sie diesen mächtigen Lasersturm entfachen.

Shatter

Der Download-Titel **Shatter** nimmt Sie mit auf eine Zeitreise: zurück in die Spielhallen der 70er- und 80er-Jahre, genauer zu Ataris **Breakout**- und Taitos **Arkanoid**-Automaten. „Alter Käse", mögen Sie erwidern, „das bieten mir doch bereits dutzende Arcade-Sammlungen und kostenlose Flash-Spielchen." Aber nicht doch! Die Entwickler haben nämlich neben moderner HD-Grafik und Effektgewittern ein weiteres Feature der Gegenwart in diesem Stückchen Spielegeschichte verbaut: Physik.

Statt das Spielgerät Breakout-typisch mit Ihrem Raumgleiter nur anzustoßen und so in Richtung Ziel zu schleudern, haben Sie in **Shatter** noch mehr Kontrollmöglichkeiten: Sie können auch Luft ansaugen oder wegpusten und damit die Flugbahn Ihres bumerangartigen Geschosses beeinflussen. Doch das Konzept birgt Tücken: Es schweben nämlich auch einige der Trümmerteile physikalisch korrekt durch den Raum, die Ihren Gleiter bei einem Zusammenstoß kurzzeitig außer Gefecht setzen würden. Wann immer Sie solch einen Block zerstören, zerbirst dieser in kleine Funken, welche es einzusammeln gilt. Sie bemerken an dieser Stelle sicher den spannenden Konflikt: Sie müssen die Splitter einsaugen, um zu punkten – ziehen damit aber auch fatale Brocken an und verändern obendrein die Flugbahn Ihres Bumerangs. Um der lieben Abwechslung willen werfen die Entwickler noch Extrawaffen, verschiedene Arenen (länglich, quadratisch, rund), zahlreiche unterschiedliche Block-Arten und taktisch anspruchsvolle Bosskämpfe in den Pott. Obwohl all das längst genügt, um eine Suchtwirkung zu garantieren, zieht **Shatter** ein letztes Ass aus dem Ärmel: die traumhafte Musikuntermalung. Fordernd, fesselnd, fantastisch – hier wartet ein wahres Indie-Kleinod! ❑

MEINE MEINUNG |

Christoph Schuster



„Eine Perle im Heuhaufen"

Titel wie dieser hier beweisen, dass sich Steam zur Fundgrube für aufgeschlossene Spieler und zur Oase für Indie-Freunde entwickelt hat. Natürlich ist das Grundprinzip hinter **Shatter** äußerst schlicht und so alt wie die Videospiele selbst. Doch es funktioniert einfach hervorragend und gewinnt durch die hier vorgenommenen Änderungen enorm an Tiefe und spielerischem Reiz. Ich versank regelrecht in einem Strudel aus Farben, Effekten und grandioser Musik und fieberte ständig dem nächsten Endgegner entgegen. Stark! Nur schade, dass die Entwickler auf kompetitive Mehrspielermodi verzichteten – die hätten **Shatter** die Krone aufgesetzt!

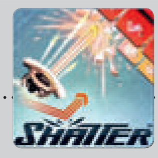


KNIFFLIG | Bossgegner verlangen Ihre volle Konzentration, da Sie erst ihre Schwachstelle finden und anschließend die richtige Taktik ertüfteln müssen.



GEMEINSAMKEITEN | Der Koop-Modus ist nett, verschenkt aber mangels Online-Unterstützung und mit nur zwei Varianten wahnsinnig viel Potenzial.

SHATTER



Ca. € 8,-
15. März 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action/Geschicklichkeit
Entwickler: Sidhe
Publisher: Sidhe
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Nicht bekannt. Das Spiel ist nur über Steam erhältlich.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Trotz 3D-Grafik spielen Sie **Shatter** im Endeffekt in 2D. In dieser Ansicht sieht es fantastisch aus und die knalligen Effekte sorgen für eine regelrechte Reizüberflutung.
Sound: Famose Musikstücke, die sofort ins Ohr gehen und für perfekte Arcade-Stimmung sorgen.
Steuerung: Simple Kombination aus Maus und Tastatur, frei belegbar, funktioniert einwandfrei.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Kooperativer Endlos- und Gegen-die-Uhr-Modus an einem PC.
Zahl der Spieler: 2 Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

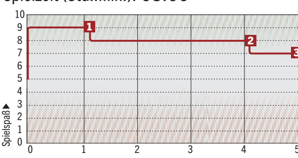
Minimum: 2,0 GHz, 512 MB RAM, Windows XP/Vista/Windows 7
Empfehlenswert: 2,0 GHz Dualcore, 1 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Noch nicht geprüft
Wehrlose Blöcke werden beschossen und in Massen zerstört. Wie grausam! Nein, im Ernst: **Shatter** ist so brutal wie **Tetris**, ergo völlig unbedenklich und für Spieler sämtlicher Altersstufen geeignet.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 05:00



Wir testeten die fertige Verkaufs-Version von Steam, das Spiel lief absolut flüssig und absturz- sowie bugfrei.

PRO UND CONTRA

- ➕ Prima Spielprinzip: leicht zu lernen, schwer zu meistern
- ➕ Toller Soundtrack
- ➕ Taktische Bosskämpfe
- ➕ Erstaunlich abwechslungsreiche Level und Modi
- ➕ Kooperative Spielvarianten
- ➖ Kein Online-Mehrspielermodus
- ➖ Die Übersicht geht im Splitterhagel öfter mal völlig verloren.
- ➖ Keine Tutorialmissionen
- ➖ Highscore-Jagd wenig motivierend

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **81**

Von: Christoph Schuster

Wenig Farben, ganz viel Spaß: ein außergewöhnlicher Mix aus Knobeln und Hüpfen!





KLONZIRKUS | Stellenweise koordinieren Sie die Aktionen von über einem halben Dutzend Klone – knifflig!

DAS BÖSE ICH | Sie benötigen die roten Klone um voranzukommen, dürfen sie aber auf keinen Fall berühren.



WAS SICH REIMT | Solche Verse verbinden die einzelnen Puzzles – teils gelungen und witzig, teils bemüht.

The Misadventures of P. B. Winterbottom

Also lautet ein Beschluss, das der Mensch was lernen muss.“ Diese Meinung vertritt nicht nur Wilhelm Busch, der Erfinder der berühmten Lausbuben Max und Moritz, sondern anscheinend auch das Team von The Odd Gentlemen. In ihrem Debüt geben sie nämlich ihrem Antihelden P. B. Winterbottom und damit auch dem Spieler eine Reihe heftiger Kopfnüsse auf. Um diese zu meistern, lernen Sie ständig neue Kniffe und wenden diese unter oft heftigem Zeitdruck an. Per Knopfdruck zeichnen Sie Bewegungen, Sprünge und Aktionen Ihrer Spielfigur auf. Sobald Sie die Aufnahme beenden, erscheint ein Klon, der genau den aufgezeichneten Ablauf in Dauerschleife durchlebt. Der Clou: Sie können nun mit ihm interagieren oder weitere Doppelgänger erschaffen, um im perfekten Timing Schalter umzulegen, Trampoline zu besteigen und Feuersbrünsten auszuweichen. Doch die Anzahl dieser Begleiter ist begrenzt und das Ziel meist gerade so zu erreichen – Ihre Aufzeichnungen müssen also überlegt und präzise ausgeführt sein.

Apropos Ziel: Wozu das Ganze? Zur Rettung der Welt oder eines geliebten Menschen? Mitnichten! P. B. Winterbottoms einziges Begehr lautet Törtchen. Richtig gelesen, der dickliche Zylinderträger begibt sich in Lebensgefahr und verändert sogar den Lauf der Zeit, um sich mit Backwaren vollzustopfen. Ähnlich witzig gestaltet sich die Erzählung der netten Geschichte: Zwischen den einzelnen Puzzles führen Reime die Handlung fort, ähnlich den Werken des eingangs erwähnten Wilhelm Busch. Gemeinsam mit der außergewöhnlichen Optik und der beschwingten Musik sorgt das für einen einzigartigen Stil. In Kombination mit den tollen Rätseln und dem famosen Preis, sprechen wir deshalb eine klare Kaufempfehlung aus! ❑

MEINE MEINUNG |

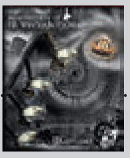
Christoph Schuster



„Mit Schirm, Charme und Torte“

Als die ersten Bilder dieses Titels kursierten, weckte der einzigartige, leicht morbide Stil sofort meine Aufmerksamkeit. Dummerweise merkte ich bald, dass es sich trotz dieser Optik keinesfalls um ein melancholisches Kunstwerk, eine Art **Braid** in Düster handelte, sondern um ein locker beschwingtes Puzzlespiel rund um kleine Törtchen. Enttäuscht strich ich die **Misadventures** von meiner Wunschliste. Deshalb bedanke ich mich nun bei meinem Chef für den Test, denn obwohl meine ursprünglichen Hoffnungen weit daneben lagen, überzeugten mich die kniffligen Kopfnüsse und die charmante Präsentation schließlich doch.

THE MISADVENTURES OF P. B. WINTERBOTTOM



Ca. € 4,–
20. April 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Geschicklichkeit/Puzzlespiel
Entwickler: The Odd Gentlemen
Publisher: Take 2
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Nicht bekannt. Das Spiel ist jedoch nur über Steam erhältlich.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Der 2D-Zeichenstil und die Schwarz-Weiß-Optik mit nur wenigen Farbtupfern sind technisch sehr einfach, aber dafür künstlerisch ansprechend und äußerst stimmig.
Sound: Die ausgefallene Musik unterstreicht perfekt die Spielatmosphäre und schleicht unaufhaltsam in Ihren Gehörgang.
Steuerung: Frei belegbar, allerdings teilweise etwas ungenau. Grundsätzlich empfehlen wir die bessere Gamepad-Variante statt der Tastatur.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

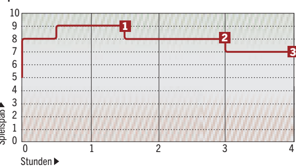
Minimum: 2,0 GHz; 1 GB RAM; Windows XP / Vista / Windows 7
Empfehlenswert: Intel Core 2 Duo 2,13 GHz; 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 0 Jahren
Aus Jugendschutzsicht völlig unbedenklich, allerdings unserer Meinung nach aufgrund der kniffligen Rätsel und düsteren Optik weniger für Kinder, sondern eher für Jugendliche und Erwachsene geeignet.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 4:00



Wir testeten die finale Steam-Verkaufsfassung und erlebten weder Bugs noch Abstürze, das Spiel lief durchgehend flüssig.

PRO UND CONTRA

- ➕ Knackiger Rätselspaß
- ➕ Humorvolle Erzählweise
- ➕ Extrem knifflige Herausforderungslevel
- ➕ Klone bescheren Abwechslung
- ➕ Einzigartiger Stil
- ➕ Tolle Musikuntermalung mit Ohrwurmpotenzial
- ➖ Story-Modus hätte gerne etwas umfangreicher sein dürfen
- ➖ Sehr spezieller Grafikstil
- ➖ Tastatursteuerung nicht optimal
- ➖ An einigen Stellen frustrierend

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

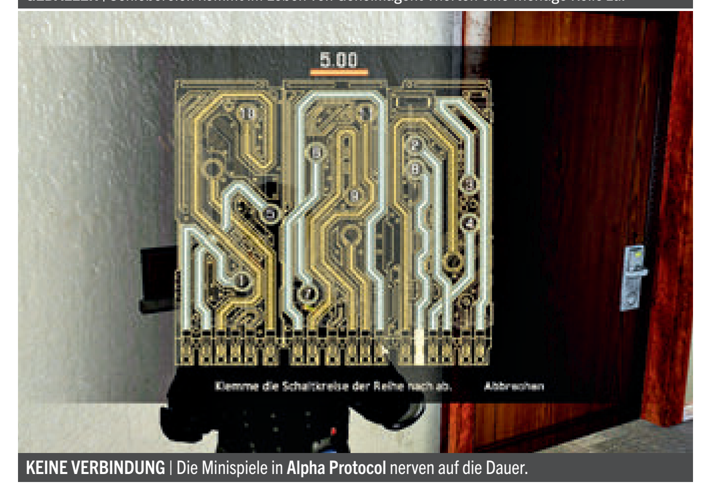
PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **80**

Der Einkaufsführer

Wir präsentieren Ihnen an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!



GEBALLER | Schießereien kommt im Leben von Geheimagent Thorton eine wichtige Rolle zu.



KEINE VERBINDUNG | Die Minispiele in **Alpha Protocol** nerven auf die Dauer.

ABGELEHNT

Alpha Protocol

Wird, was lange währt, endlich gut? Rollenspiel-Fans haben eine gefühlte Ewigkeit auf **Alpha Protocol** gewartet. In diesem Monat bekamen wir endlich die PC-Testversion auf unsere Redaktionsrechner. In bester Bond-, Bauer- und Bourne-Manier deckt in diesem Spiel der Geheimagent Michael Thorton eine weltweite Verschwörung auf.

Die Pro-Argumente

Ganz großer Pluspunkt von **Alpha Protocol** ist die komplexe Geschichte. Sie treffen auf viele skurrile Charaktere und wissen wie in einem Thriller nie, wem Sie wirklich trauen können. Ständig ergeben sich neue Wendungen in der Story. Damit geht einher, dass jede Ihrer Entscheidungen, und sei es auch nur die Auswahl einer Dialog-Option, teilweise dramatische Auswirkungen hat, die aber immer nachvollziehbar bleiben. Wer jetzt viel Gequatsche befürchtet, der sei beruhigt. **Alpha Protocol** ist ein waschechtes Action-Rollenspiel, in dem viel geschlichen, mit Gadgets hantiert und geballert wird. Die Missionen sind abwechslungsreich und lassen Ihnen jede Menge Freiheiten. Deshalb lohnt auch ein zweites oder drittes Durchspielen.

Die Kontra-Argumente

Die KI ist in **Alpha Protocol** nicht die beste, immer wieder laufen Ihnen Widersacher mitten in die Arme. Außerdem merkt man dem Titel die Parallel-Entwicklung für Konsolen stark an. Die Minispielchen für Hacken oder Schlösserknacken machen am PC wenig Sinn und nerven so auf die Dauer. Außerdem dürfen Sie nur an bestimmten Stellen springen oder klettern.

Das Ergebnis

Die Redaktion ist sich einig, dass **Alpha Protocol** zwar ein gutes Rollenspiel, aber kein zeitloses Meisterwerk ist. Alle Redakteure stimmten gegen eine Aufnahme. *(cs)* ❑



ABGELEHNT

Split/Second: Velocity

Mit **Split/Second: Velocity** schafft es zum ersten Mal ein Rennspiel auf diese Diskussionsseite. Im Test kann der Action-Renner überzeugen. Aber kommt er auch in den Einkaufsführer?

Die Pro-Argumente

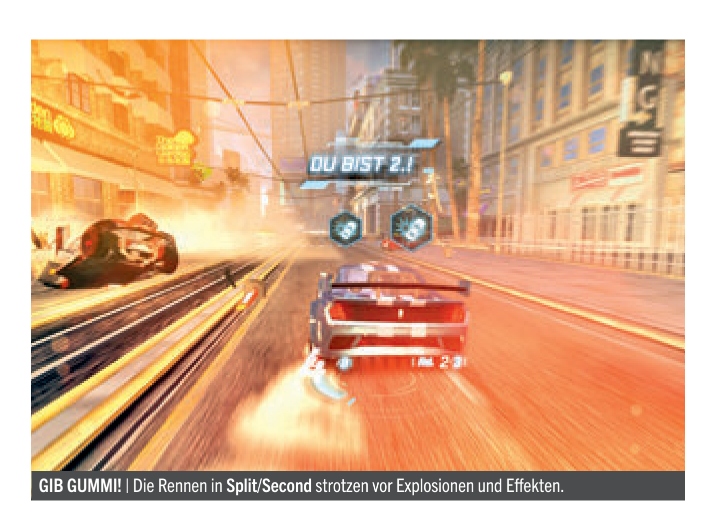
Selten hat ein Rennspiel für solch einen Auflauf im Testlabor gesorgt. Fast jeder Redakteur wollte einmal die actionreichen Rennen und die gewaltigen Explosionen von **Split/Second** sehen und selber spielen. Black Rocks Spiel macht Spaß – keine Frage!

Die Kontra-Argumente

Nach einer Weile hat man sich an den Explosionen sattgesehen, kennt die Strecken sehr genau und weiß, wo es kracht. Auf lange Zeit kann der Titel also nicht an den Bildschirm fesseln.

Das Ergebnis

Zwei Redakteure stimmten für die Aufnahme, zwei dagegen, der Rest enthielt sich. Damit wurde die Aufnahme in den Einkaufsführer ganz knapp abgelehnt und **Split/Second: Velocity** bleibt der begehrte Editors-Choice-Award verwehrt. *(cs)* ❑



GIB GUMMI! | Die Rennen in **Split/Second** strotzen vor Explosionen und Effekten.

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die acht PC-Games-Redakteure zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors'-Choice-Award.
- PC-Perlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

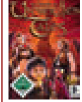
Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, spannende Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie finden Sie Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures finden Sie daher in der Rubrik „Action"!



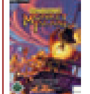
Geheimakte Tunguska
Getestet in Ausgabe: 10/06
Ernst, spannend und hochwertig in Szene gesetzt – so präsentiert sich das Tunguska-Abenteuer. Die meisten Rätsel sind fair, nur wenige von ihnen wirken etwas aufgesetzt – doch auch die meistert man dank der exzellenten Steuerung problemlos.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	85



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und auch das Rätseldesign ist fair. Die Story lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch etwas nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	HMH Interactive
Wertung:	85



The Curse of Monkey Island
Getestet in Ausgabe: 01/98
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte **Monkey Island** begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Lucas Arts
Wertung:	88



The Whispered World
Getestet in Ausgabe: 10/09
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	85

Christian empfiehlt



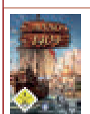
Far Cry 2
Getestet in Ausgabe: 12/2008

Dieses Spiel trug zwar die 2 im Namen, hatte mit dem Vorgänger aber kaum noch etwas zu tun. Statt Crytek werkelte nun Ubisoft Montreal an dem Shooter-Nachfolger. In Afrika legen Sie sich darin mit skrupellosen Diamantenhändlern an. Sie konnten eine große, offene Welt bereisen, Feuer legen, das sich dynamisch ausbreitete, und jede Menge Schießeisen benutzen. **Far Cry 2** präsentierte ein dreckiges, raues Afrika, das einen schnell in seinen Bann zog. Die immer gleichen Kämpfe und die träge Geschichte nervten aber. Kein Kandidat für den Einkaufsführer, aber ein guter Shooter.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	89

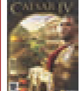
Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



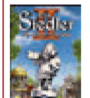
Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedeln Sie gemütlich Inseln, stellen Waren her und achten auf die Wünsche Ihrer Bürger. **Anno 1404** sieht grandios aus, ist sehr einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Ein Mehrspieler-Teil fehlt leider.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	91



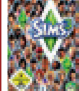
Caesar 4
Getestet in Ausgabe: 11/06
Im antiken Italien bauen Sie Siedlungen auf. Sowohl den Bedürfnissen Ihrer Bürger als auch den Forderungen des Senats gerecht zu werden, macht den besonderen Reiz aus. Hübsche Grafik, gute Bedienbarkeit, aber ein schwacher Militär-Teil.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Sierra
Wertung:	81



Die Siedler 2: Die nächste Generation
Getestet in Ausgabe: 10/06
Schöne Neuauflage des hochgelobten zweiten **Die Siedler**-Teils. **Die nächste Generation** bringt den Charme, die Knuddel-Grafik und die Gemächlichkeit des Originals mit und verbindet sie mit moderner Bedien- und Spielbarkeit.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	82



Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	89

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen die Shooter vor, die Sie unbedingt im Team spielen sollten. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



Battlefield 2
Getestet in Ausgabe: 08/05
Eine sehr gute Auswahl an Klassen, Waffen und Fahrzeugen sowie sorgsam designte Karten, auf denen Sie sich in zwei Teams im modernen Setting bekriegen. Die Modder-Gemeinde produziert zudem endlos Maps und Mods für **Battlefield 2**.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung-:	91



Battlefield: Bad Company 2
Getestet in Ausgabe: 04/10
Das grandiose Zerstörungssystem, das als taktisches Element für Spielspaß sorgt, und das motivierende Upgrade-System machen **Battlefield: Bad Company 2** zu einem erstklassigen Mehrspieler-Erlebnis, das wochenlangen Spielspaß bringt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	90



Call of Duty 4: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Dank lupenreiner Optik und motivierendem Freischaltsystem schlug der Mehrspielerteil von **Call of Duty: Modern Warfare** ein wie eine Bombe – und beschäftigt unzählige Freunde abwechslungsreicher Mehrspieler-Ballereien.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	92



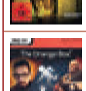
Counter-Strike: Source
Getestet in Ausgabe: 12/05
Von wegen Killerspiel: Wer sich **Counter-Strike: Source** verschreibt, ist nicht auf eine hirnlose Ballerei aus. Der Mehrspieler-Shooter, in dem Terroristen gegen eine Anti-Terror-Einheit antreten, fordert genaues Zusammenspiel und Taktik.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	92



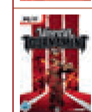
Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellen Sie sich schier endlosen Untoten-Horden – und das wahlweise auch kooperativ. Oder Sie trachten den Nicht-Infizierten als mächtiger Boss-Zombie nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	90



Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten **Half-Life**-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	84

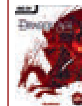


Unreal Tournament 3
Getestet in Ausgabe: 01/08
Exzellente Optik, atemberaubendes Tempo, kompromisslose Action – das jüngste Kind der beliebten Mehrspieler-Shooter-Serie stellt seine Vorgänger in allen Bereichen in den makellosen, weichgezeichneten Schatten!

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Midway
Wertung:	91

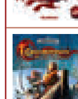
Rollenspiele

Sie schlüpfen gerne in Zwergenstiefel, tüfteln für Ihr Leben gerne über Charakterbögen und möchten am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies Ihr Genre! In dieser Liste finden Sie die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



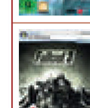
Dragon Age: Origins
Getestet in Ausgabe: 12/09
Würdiger Nachfolger zur **Baldur's Gate**-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, ungeschnittene Fantasy-Geschichte mit **Herr der Ringe**-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müssen Sie aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	91



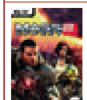
Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erleben Sie gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



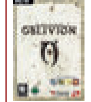
Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kaufen Sie sich gleich das Download-Add-on **Broken Steel** dazu! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	90



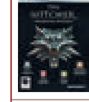
Mass Effect 2
Getestet in Ausgabe: 02/10
Das zweite Kapitel von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielen Sie aber unbedingt vorher den ersten Teil, dann können Sie Ihren Spielstand übernehmen!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	88



The Elder Scrolls 4: Oblivion
Getestet in Ausgabe: 06/06
Ideal für Fans offener Spielwelten: Vor Ihnen erstreckt sich ein riesiges Fantasy-Reich und Sie bestimmen, wohin die Reise geht! Wer die schwache Story und automatisch mitlevelnde Gegner verzeiht, den erwarten Dutzende Stunden Rollenspielspaß.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	89



The Witcher: Enhanced Edition
Getestet in Ausgabe: 10/08
Als obercooler Hexer Geralt erleben Sie eine düstere, intelligente Fantasy-Story voller Wendungen und kniffliger moralischer Entscheidungen. Unkomplizierte Action, dichte Atmosphäre und ein Hauch von Erotik runden den Überraschungshit ab.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Atari
Wertung:	87



Vampire: The Masquerade – Bloodlines
Getestet in Ausgabe: 02/05
Hohe Wiederspielbarkeit und faszinierende Quests voller Entscheidungsfreiheit zeichnen das herrlich finstere, aber grafisch angestaubte Vampir-Rollenspiel aus. Wichtig: Installieren Sie vor dem Spielen unbedingt (!) den aktuellsten Fan-Patch!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	88

Sportspiele

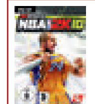
Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie als Sportfreak gespielt haben müssen, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



Fußball Manager 10

Getestet in Ausgabe: 12/09
Kümmern Sie sich in dieser Wirtschaftssimulation mit beeindruckender Spieletiefe um die sportlichen und finanziellen Belange eines Fußballvereins. Der erstmals integrierte Online-Modus setzt auf Rasanz und schnelle Entscheidungen.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	88



NBA 2K10

Getestet in Ausgabe: --
Noch nie war virtueller Basketball realistischer, schöner und unterhaltsamer! Im famosen Online-Modus dürfen Sie an einer Internet-Liga teilnehmen, Solisten freuen sich hingegen über die authentische NBA-Atmosphäre.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Take 2
Wertung:	--



Pro Evolution Soccer 2010

Getestet in Ausgabe: 12/09
Im neunten Teil der japanischen Fußballsimulationsreihe besinnen sich die Entwickler auf alte Werte: realistischer Spielablauf, authentische Fußball-Atmosphäre und langfristig motivierende Spielmodi.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Konami
Wertung:	89



Tiger Woods PGA Tour 08

Getestet in Ausgabe: --
Realistisch nachgebaute Kurse, ein motivierender Karriere-Modus und komfortable Steuerungsvarianten: Die bislang letzte PC-Golfsimulation von EA ist auch die beste. Einzig die inzwischen etwas veraltete Grafik stört das Vergnügen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	--

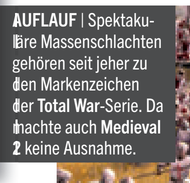


Virtua Tennis 2009

Getestet in Ausgabe: --
Im besten aktuellen Tennis-Spiel schwingen knapp 20 lizenzierte Charaktere das Racket, darunter auch Boris Becker. Die Spielmechanik ermöglicht Einsteigern sofort Erfolgserlebnisse und bietet Fortgeschrittenen trotzdem genug Finessen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Sega
Wertung:	--

Stefan empfiehlt



Medieval 2: Total War + Kingdoms

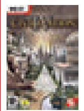
Getestet in Ausgabe: 12/2006

Empire: Total War ist ein Strategie-Brett, keine Frage – trotzdem fasziniert mich das Mittelalter-Szenario einfach mehr. Wer sich in strategischer Tüftelarbeit ein Königreich samt Rittersleut' errichten und in den Genuss opulenter Massenschlachten im Stil eines **Braveheart** kommen möchte, für den ist **Medieval 2** einfach Pflicht. Zusammen mit dem ebenfalls guten Add-on **Kingdoms** gibt es die beiden Spiele für schmale 10 Euro. Da muss man einfach zugreifen. Tipp: Für **Medieval 2** gibt es auch haufenweise richtig gute Mods, sogar Tolkiens Schlachten in Mittelerde sind dabei! Einfach mal hier vorbeischauen: http://www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?f=654

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Sega
Wertung:	88 (Hauptspiel)

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 4

Getestet in Ausgabe: 01/06
Sie begleiten ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmen die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele verschiedene Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	90



Company of Heroes

Getestet in Ausgabe: 11/06
Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt **Company of Heroes** mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons **Opposing Fronts** und **Tales of Valor** bieten dagegen zu wenig.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	THQ
Wertung:	90



Empire: Total War

Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

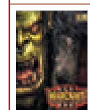
Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Sega
Wertung:	90



Sins of a Solar Empire

Getestet in Ausgabe: 06/08
Motivierende, ausgiebige Multiplayer-Partien bilden den Kern dieses süchtig machenden Weltall-Strategiespiels. Obwohl eher für Profis konzipiert, schließt das kluge Interface auch Einsteiger nicht aus. Eine richtige Solo-Kampagne fehlt leider.

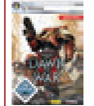
Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Kalypso
Wertung:	83



Warcraft 3: Reign of Chaos

Getestet in Ausgabe: 08/02
Blizzards Klassiker bietet eine spannende Kampagne, clevere Rollenspiel-Elemente und mitreißende Cutscenes. Die kreischbunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods (darunter **DotA**) wieder aus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Blizzard
Wertung:	92



Warhammer 40.000: Dawn of War 2

Getestet in Ausgabe: 04/09
Dawn of War 2 ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügen Sie mit einem kleinen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel mit Orks, Eldar oder Tyraniden.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	THQ
Wertung:	91



World in Conflict

Getestet in Ausgabe: 10/07 (Hauptspiel)
World in Conflict sieht fantastisch aus, bietet vielschichtige Charaktere und eine wendungsreiche Kampagne im Kalter-Krieg-Szenario. Hinzu kommt ein klassenbasierter Mehrspieler-Teil. Spielen Sie am besten den „Director's Cut" **Soviet Assault**!

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	85 (Hauptspiel)



AUFLAUF | Spektakuläre Massenschlachten gehören seit jeher zu den Markenzeichen der **Total War**-Serie. Da machte auch **Medieval 2** keine Ausnahme.

Rennspiele

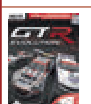
Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie finden Sie die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



Colin McRae: Dirt 2

Getestet in Ausgabe: 13/09
Anstatt einer knallharten Simulation erwartet Sie bei **Dirt 2** arcadelastiges Rennvergnügen, mit dem auch Anfänger glücklich werden. Anspruchsvolle Kurse, eine große Auswahl an Boliden und die tolle Musikauswahl runden das Paket ab.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	87



GTR Evolution

Getestet in Ausgabe: 10/08
Die Simulationsexperten Simbin zeigen, wie ein realistisches Rennspiel aussehen sollte: Das glaubwürdige Fahrverhalten verzeiht keine Fehler, Fahrzeugeinstellungen entscheiden über Sieg und Niederlage. Nur ein ausgiebiger Karriere-Modus fehlt.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Atari
Wertung:	80



Need for Speed: Shift

Getestet in Ausgabe: 11/09
Der von den Entwicklern angekündigte Neustart der Serie ist mit **Need for Speed: Shift** geglückt. Im Mittelpunkt stehen realistische Autorennen auf lizenzierten und fiktiven Strecken mit einem Fuhrparks, der über 70 Autos umfasst.

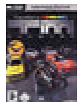
Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	87



Race Driver: Grid

Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit **Race Driver: Grid** schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karriere-Modus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	86



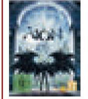
Trackmania United Forever

Getestet in Ausgabe: --
Purer Arcade-Spaß und Bastelorgie in einem. **Trackmania** setzt voll und ganz auf Ihre Kreativität: Bauen Sie eigene Strecken – so abgedreht wie möglich – und tauschen Sie diese innerhalb der sehr aktiven Community. So verrückt wie süchtig machend.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	--

Online-Rollenspiele

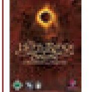
Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



Aion

Getestet in Ausgabe: 12/09
In **Aion** stürzen Sie sich in spannende Spieler-gegen-Spieler-Schlachten, die mit Raid-Inhalten vermixt werden – und als Bonbon dürfen Sie dabei sogar fliegen. Wer jedoch mit PvP und stundenlangem Grinden nichts anfangen kann, ist hier falsch.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	NC Soft
Wertung:	88



Der Herr der Ringe Online

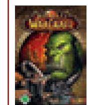
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Buchvorlage in prachtvoller Umsetzung: **LotRO** eignet sich prima für all jene, die Wert auf schöne Quests, viel Atmosphäre und kleine Spielgruppen legen. Komplizierte Raids und anspruchsvolle PvP-Duelle spielen hier kaum eine Rolle.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	88

Warhammer Online: Age of Reckoning

Getestet in Ausgabe: 12/08
Die Königsdisziplin dieses MMOs ist der Kampf Spieler gegen Spieler. Die Fraktionen Zerstörung und Ordnung geben sich in ausufernden Burgenschlachten gegenseitig auf die Mütze. Einzig das unausgeglichene Völkerverhältnis trübt den Spielspaß.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	84



World of Warcraft

Getestet in Ausgabe: 02/05
Lieben oder hassen Sie es, aber **WoW** ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die glaubhafte Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Blizzard
Wertung:	94



KINKERLITZCHEN | Kämpfe waren in **Prince of Persia** nicht schwer, aber aufwendig inszeniert.

HÜBSCH | Der comichafte Look des neuen Prinzen kam zwar nicht bei allen Spielern gut an, passte aber prima zum Setting.

Thorsten empfiehlt



Prince of Persia

Getestet in Ausgabe: 02/2009

Unter Serienfans umstritten, kommerziell ein Flop: **Prince of Persia** aus dem Jahre 2008 hatte nicht nur keinen Untertitel, sondern auch keinen Erfolg. Zu Unrecht, denn die märchenhafte Mischung aus Akrobatik und Kämpfen spielte sich wunderbar – so man sich auf die Innovationen des Action-Adventures einließ. Sicher, der Schwierigkeitsgrad war niedriger angesetzt als bei vergangenen Serienteilen. Aber diese Frustfreiheit sorgte für herrlich entspanntes Hüpfen und Klettern durch die malerische Spielwelt. Zudem verfügte das Prinzenabenteuer über einen wunderhübschen, an Comic-Zeichnungen erinnernden Grafikstil.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	83

Special Interest

Diese brandneue Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert. Von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten! Genau diese Spaßmacher finden Sie hier!



Braid

Getestet in Ausgabe: 06/09

Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Number None
Wertung:	88



Guitar Hero 3: Legends of Rock

Getestet in Ausgabe: 02/08

Dieses Geschicklichkeitsspiel mit Plastikgitarre ist eigentlich auf den Konsolen groß geworden. Der dritte Teil hat eine der besten Song-Listen aller Zeiten, leistet sich aber ein paar unschöne Ruckler. Trotzdem: einzigartig in der PC-Landschaft.

Untergenre:	Musikspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Activision
Wertung:	84



Plants vs. Zombies

Getestet in Ausgabe: 07/09

Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem Sie mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhalten, durch Ihren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Keine USK-Einschätzung
Hersteller:	Popcap Games
Wertung:	90

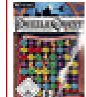


Portal

Getestet in Ausgabe: 11/07

Als Gefangene einer mysteriösen Firma müssen Sie Ihren Weg durch knifflige Levels bahnen, indem Sie mit einer Portalkanone geschickt Ein- und Ausgänge „schießen". Sehr kurzes Spiel, dafür mit herrlichen Charakteren und innovativer Portal-Idee!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	89



Puzzle Quest: Challenge of the Warlords

Getestet auf: PCGames.de

So simpel wie süchtig machend: **Puzzle Quest** kombiniert das Knobelspielprinzip aus **Bejeweled** mit einem motivierenden Rollenspielsystem. Trotz klischeehafter Story und schlichter Präsentation entpuppt sich dieses Spiel als ein wahrer Zeitfresser!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	rondomedia
Wertung:	sehr gut



Street Fighter 4

Getestet in Ausgabe: 08/09

Ein vielschichtiges Kampfsystem, eine gut ausbalancierte Kämpferriege, viele freispielbare Extras und grenzenlose Langzeitmotivation machen **Street Fighter IV** systemübergreifend zum Genre-König. Leicht zu lernen, schwer zu meistern!

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Capcom
Wertung:	92



World of Goo

Getestet in Ausgabe: 01/09

Hinreißende 2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Sie bilden mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müssen dabei Dinge wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	RTL Games
Wertung:	90

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure finden Sie in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal!



Batman: Arkham Asylum

Getestet in Ausgabe: 11/09

Das beste Superheldenspiel! Die Irrenanstalt Arkham Asylum dient als düsterer, frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen den Joker. Der Mix aus Kämpfen, Schleich- und Erkundungsaufgaben ist fabelhaft spielbar und genial inszeniert.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Eidos
Wertung:	90

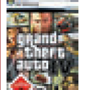


Dead Space

Getestet auf: PCGames.de

Als Schiffstechniker Isaac räumen Sie im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft **Dead Space** eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Gameplay mit abtrennbaren Körperteilen ist auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	88



Grand Theft Auto 4

Getestet in Ausgabe: 01/09

Die Stärken von **GTA 4** sind die wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der Sie die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Rockstar Games
Wertung:	92

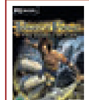


Max Payne 2

Getestet in Ausgabe: 12/03

Die düstere Geschichte des New Yorker Cops Max Payne geht unter die Haut. Nicht nur dank der Zwischensequenzen im Comic-Stil, sondern auch weil der Third-Person-Shooter mit toller Optik und legendären Zeitlupen-Ballereien aufwartet.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	90

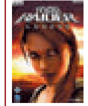


Prince of Persia: The Sands of Time

Getestet in Ausgabe: 01/04

Die Grafik wirkt heutzutage zwar angestaubt, doch das sollte Sie nicht abhalten: **Sands of Time** ist ein dramatisches, atmosphärisches Orient-Abenteuer mit wild choreographierten Kämpfen, eleganten Animationen und starkem Leveldesign!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	88



Tomb Raider: Legend

Getestet in Ausgabe: 05/06

Der siebte Teil der Reihe kehrt dank neuem Entwicklerteam zu seinen Wurzeln zurück und bietet ein ausgewogenes Verhältnis aus Klettern und Rätseln. Da fallen die wenig fordernden Ballereien und nervige Motorradsequenzen kaum ins Gewicht.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Eidos
Wertung:	86

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen finden Sie nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



Bioshock

Getestet in Ausgabe: 10/07

In den Tiefen des Ozeans erforschen Sie die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre, dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspiel-Elemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	93



Call of Duty: Modern Warfare 2

Getestet in Ausgabe: 13/09

Astreines Shooter-Vergnügen, das in Sachen Inszenierung alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Sechs Stunden Adrenalin pur! Allerdings muss jeder Spieler selbst entscheiden, ob er mit moralisch fragwürdigen Szenen klarkommt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	92



Crysis

Getestet in Ausgabe: 12/07

Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf Ihren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	94



Half-Life 2

Getestet in Ausgabe: 12/04 (Hauptspiel)

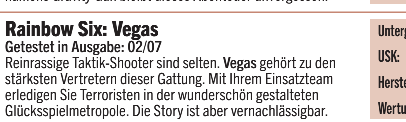
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Mal wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	96 (Hauptspiel)

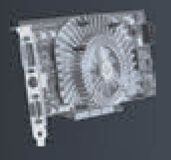
Rainbow Six: Vegas

Getestet in Ausgabe: 02/07

Reinrassige Taktik-Shooter sind selten. **Vegas** gehört zu den stärksten Vertretern dieser Gattung. Mit Ihrem Einsatzteam erledigen Sie Terroristen in der wunderschön gestalteten Glücksspielmetropole. Die Story ist aber vernachlässigbar.



Untergenre:	Taktik-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	87





89,90

Portable Festplatte

Sharkoon QuickStore portable

- 640 GB Kapazität • 2,5"-Bauform • 8 MB Cache • 5.400 U/min
- Backup-Taste mit integrierter Status-LED • ausklappbarer USB-Anschluss



489,-

ATI-Grafikkarte

Sapphire HD5870 EyeFinity6

- ATI Radeon HD5870 • 850 MHz Chiptakt
- 2 GB GDDR5-RAM • 4,8 GHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 3.2
- 6x Mini-DisplayPort • PCIe 2.0 x16



49,99

Mainboard (Sockel AM3)

MSI 770-C45

- AMD 770 Chipsatz • 4x DDR3-RAM
- 1x PCIe 2.0 x16, 2x PCIe x1, 3x PCI
- U-133, 6x SATA 3Gb/s RAID • HD-Sound
- 6x USB 2.0 • Gigabit-LAN • ATX-Bauform

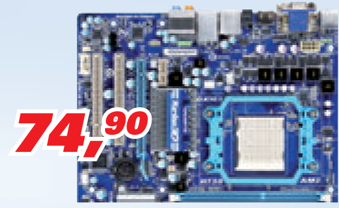


489,-

ATI-Grafikkarte

Asus HD5870 Eyefinity 6 Edition

- ATI Radeon HD5870 • 850 MHz Chiptakt
- 2 GB GDDR5-RAM • 4,8 GHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 3.2
- 6x Mini-DisplayPort • PCIe 2.0 x16



74,90

Mainboard (Sockel AM3)

Gigabyte GA-880GM-UD2H

- AMD 880G Chipsatz • ATI Radeon HD4250 Grafik
- Gigabit-LAN • HD-Sound • 4x DDR3-RAM
- 1x IDE, 5x SATA-RAID 3Gb/s, 1x eSATA
- 1x PCIe 2.0 x16, 1x PCIe x1, 2x PCI



119,90

1-TB-Netzwerkspeicher

Buffalo LinkStation Live with BitTorrent

- integrierte 1-TB-SATA-Festplatte
- nahtlose Integration mit iTunes 7
- 1x Gigabit-LAN
- 1x USB

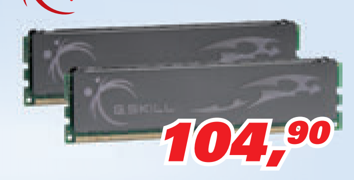


93,90

Blu-ray-Combo

LG CH08NS10

- Schreiben: 16x DVD±R, 5x DVD-RAM, 40x CD-R
- Lesen: 8x BD, 16x DVD, 5x DVD-RAM, 40x CD
- vertikaler Betrieb möglich • SATA
- **inkl. Blu-ray-Film „Avatar"**



104,90

Arbeitsspeicher-Kit (4 GB)

G.Skill 4 GB-DDR3-1600-Kit

- „F3-12800CL7D-4GBECO" ECO-Serie
- DIMM DDR3-1600 (PC3-12800)
- Timing: 7-8-7-24-2N • 1,35 V (low voltage)
- Kit: 2x 2 GB



84,90

Solid-State-Disk

OCZ Onyx 2,5" SSD 32 GB

- „OCZSSD2-1ONX32G" • 32 GB Kapazität
- 125 MB/s lesen • 70 MB/s schreiben
- TRIM-Support • 64 MB Cache
- SATA 3Gb/s • 2,5"-Bauform

iiyama

55,8 cm

189,-

LCD-Monitor

Iiyama ProLite B2209HDS-B1

- 55,8 cm (22") Bilddiagonale • 1.920x1.080 Pixel
- 2 ms Reaktionszeit • Kontrast: 20.000:1
- 75 Hz • Helligkeit: 300 cd/m²
- 1x HDMI, 1x DVI-D, 1x VGA, Audio

be quiet!®

87,90

Netzteil

be quiet! Straight Power E7

- 600 Watt Dauerleistung • Effizienz bis zu 88%
- 13x Laufwerksanschlüsse
- 3x PCIe-Stromanschlüsse
- 120-mm-Lüfter • ATX12V 2.3, EPS

Thermaltake

89,90

Netzteil

Thermaltake Toughpower XT

- 675 Watt Dauerleistung • Effizienz bis zu 89%
- 13x Laufwerksanschlüsse
- 4x PCIe-Stromanschlüsse
- 140-mm-Lüfter • ATX12V 2.3 • EPS12V 2.91



49,99

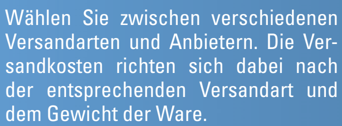
PC-Gehäuse

Antec Three Hundred

- Einbauschächte extern: 3x 5,25"
- Einbauschächte intern: 6x 3,5"
- inkl. zwei Lüfter • Front: 2x USB, Audio-I/O
- für Mainboards bis ATX-Bauform



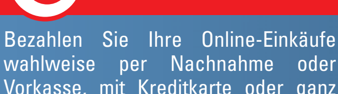

Lieferung On-Demand



Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



Komfortabel bezahlen



Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkompo-nenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.





www.alternate.de

24h-Bestellhotline: 01805-905040*

* 14 Cent/Min. aus dem deutschen Festnetz/powered by QSC, max. 42 Cent/Min. aus Mobilfunknetzen.




619,-

Sat-Receiver

Vantage VT-1

- 2x DVB-S2-Tuner • Full HD 1.080p kompatibel
- HDMI, 2x SCART, Digital-Out (optisch,koaxial), 3x USB 2.0, RJ-45, YUV, VideoCinch, StereoCinch
- EPG

SANYO



1.499,-

Full-HD-Beamer

Sanyo PLV-Z800

- 1.920x1.080 Pixel (Full HD) • Kontrast: 10.000:1
- 1.200 ANSI-Lumen Helligkeit
- Standardmodus 28 dB(A)
- 2x HDMI

PATRIOT



89,90

HD-Mediaplayer und Wi-Fi-Adapter

Patriot Box Office Bundle

- Anschluss externer Speicher über USB 2.0
- vorbereitet für den Einbau einer 2,5"-Festplatte
- HDMI, Digital-Out (optisch), LAN, 3x USB
- inkl. Wi-Fi USB-Adapter & DVD-Film "Avatar"

PS3 PlayStation 3

304,-

Multimedia-Spielkonsole

Sony PlayStation 3 Slim 250 GB

- Blu-ray-Laufwerk • 250-GB-Festplatte
- HDMI, AV-Multi-Out, Digital-Out (optisch), USB, LAN, WLAN, Bluetooth
- inkl. DualShock 3 Wireless Controller

brother

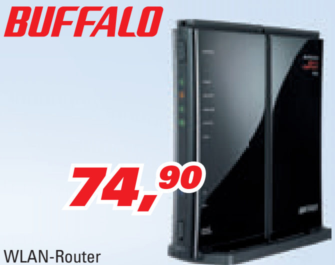
104,90

Multifunktions-Tintenstrahldrucker

Brother MFC-255CW

- bis zu 6.000x1.200 dpi Druckauflösung
- bis zu 30 Seiten/min Schwarzdruck
- Kopier-, Scan- und Faxfunktion
- WLAN, USB

BUFFALO



74,90

WLAN-Router

Buffalo WZR-HP-G300NH

- 300 MBit/s WLAN
- WEP, WPA und WPA2 • SPI-Firewall
- 4x Gigabit-LAN
- WAN-Port

NETGEAR Connect with Innovation

519,-

NAS

Netgear RNDX400E ReadyNAS NVX

- 1 TB Kapazität • 3,5"-SATA-Festplatteneinschübe
- 2x Gigabit-LAN • 3x USB • LC-Display
- Pioneer Edition

SIEMENS



149,90

ISDN-Telefonanlage

Siemens Gigaset DX600A ISDN

- 750 Telefonbucheinträge, Freisprechen, Rufnummernanzeige
- Anrufbeantworter • schnurgebunden • Bluetooth
- 8,9 cm (3,5") Farbdisplay

Microsoft Hardware
Discover the Difference



32,99

Microsoft-Tastatur

Natural Ergonomic Keyboard 4000

- 102 Tasten • 17 Multimedia- und Internettasten
- geteiltes Tastenfeld mit idealer Tastenposition
- Zoom-Slider • USB

Microsoft Office

94,90

Büro-Software

MS Office Home&Student 2007

- Word, Excel, PowerPoint und OneNote 2007
- Vollversion für Windows XP, Vista und Windows 7
- darf auf 3 PCs im Haushalt installiert werden
- **inkl. Upgrade-Option auf Office 2010**

steelseries



64,90

Maus und Maus-Pad

SteelSeries Xai Bundle

- optische Maus mit Lasertechnologie • 5.000 dpi • 8 Tasten • Scrollrad
- ergonomisches Design • USB • inkl. SteelSeries 4HD Maus-Pad

ASUS
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

549,-

58,4-cm-Touch-PC (23")

Asus Eee Top ET2002T

- Intel® Atom 330 Prozessor (1,6 GHz)
- Nvidia ION • 2 GB RAM • 250-GB-HDD
- DVD-Brenner • Gigabit-LAN, WLAN
- Windows® 7 Home Premium (OEM)

1.229,-

All-in-One-Computer

Apple iMac 21,5"

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor (3,06 GHz)
- ATI Radeon HD4670 Grafik • 4 GB DDR3-RAM
- 1-TB-HDD • DVD-Brenner • Gigabit-LAN, WLAN
- MacOS X 10.6 Snow Leopard, iLife '09











Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebot gültig bis zum 09.06.2010.

Die Leser der Zeitschrift „PC Games Hardware" haben ALTERNATE zum siebten Mal in Folge zum "Hardwareversender des Jahres" gewählt. Das Fachmagazin veranstaltet in jedem Frühjahr eine Umfrage, bei der die Leser ihre beliebtesten Hersteller und Produkte küren.

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden
Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

ALTERNATE SHOP
Mo - Fr: 9:00 - 20:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr



Komplett-PC für Spieler

PCG-PC Editors Choice 1

Beim schnelllebigen PC-Markt ist es nicht immer einfach, den Überblick zu behalten. Die Redakteure aus der Hardware-Abteilung haben sich daher zusammengesetzt und den aus ihrer Sicht optimalen Preis-Leistungs-PC für Spieler zusammengestellt.

Rechner aus Discountmärkten haben immer den Nachteil, dass zwar Prozessor und Grafikkarte attraktiv wirken, an den restlichen Komponenten wie Mainboard oder Netzteil aber gespart wird. Anders sieht es beim PCG-PC Editors Choice 1 aus, denn hier wissen Sie bereits vor dem Kauf genau, welche Komponenten verbaut wurden, wie schnell der Rechner arbeitet und wie laut das Gerät ist. Natürlich wurde der PC-Games-PC speziell auf PC-Spieler abgestimmt. Dieser PC wird von Alternate (www.pcgames.de/go/alternate) gebaut und verkauft. Sie können den Rechner wahlweise ohne Betriebssystem für 829 Euro oder mit Windows 7 Home Premium für 899 Euro erwerben. ❑

PCG-PC EDITORS CHOICE 1

Hersteller (Webseite)	Alternate (www.pcgames.de/go/alternate)
Erweiterte Informationen	www.pcgames.de/go/pc-editors-choice1
Garantie/Rückgaberecht	2 Jahre/14 Tage
Ausstattung	
Prozessor	AMD Phenom II X4 965
Grafikkarte	Radeon HD 5770
Mainboard	Gigabyte GA-MA770T-UD3
Festplatte	Western Digital WD5000AAKS 500 GB
Speicher	4 GB DDR3-1333 (Kit)
Netzteil	Cooler Master Silent Pro M500
CPU-Kühler	Cooler Master Hyper TX3
Gehäuse	Thermaltake Element T VK90001N2Z
Optisches Laufwerk	LG GH-22NS
Praxistests	
Lautstärke 2D (1,0 m)	1,7 Sone/33 dB(A)
Lautstärke 3D (1,0 m)	1,8 Sone/34 dB(A)
Leistungsaufnahme 2D	105 Watt (Leerlauf)
Leistungsaufnahme 3D	Maximal 192 Watt
Far-Cry-2-Benchmark	41,4 Fps im Durchschnitt
3D Mark 06	16.197 Punkte
3D Mark Vantage	P9.825
Preis ohne Betriebssystem	**€ 829,-***
Preis mit Windows 7**	**€ 899,-* (inkl. Home Premium)**

* Preiserfassung vom 10.05.2010, auf der angegebenen Webseite finden Sie stets den aktuellen Preis. ** Bei der Variante mit Betriebssystem sind neben Windows auch sämtliche Treiber installiert.

GEHÄUSE/BRENNER | Der LG-Brenner GH-22NS kommt im Thermaltake-Element-TVK90001N2Z-Gehäuse zum Einsatz.

CPU/KÜHLER | Der AMD Phenom II X4 965 läuft mit 4 x 3.400 MHz und wird vom Cooler Master Hyper TX3 gekühlt. Zwei Gehäuselüfter befinden sich im PC.

FESTPLATTE | Die Samsung F3 HD502HJ mit 500 GByte ist schnell, leise und bietet ausreichend Platz.

DDR3-RAM | 4 GB DDR3-1333-Speicher werden im PCG-PC Editors Choice 1 verbaut.

GRAFIKKARTE | Eine Radeon HD 5770 mit 1.024 MiByte Speicher kommt in diesem PC zum Einsatz. Auch hier wird auf einen niedrigen Lärmpegel geachtet.

MAINBOARD | Beim Mainboard haben wir uns für das Gigabyte GA-MA770T-UD3 entschieden, das den Sockel AM3 unterstützt.

NETZTEIL | Das verwendete Cooler Master Silent Pro M500 bietet ausreichend Reserven. Dadurch dreht der Lüfter auch im 3D-Modus kaum hoch.

PHENOM II X6 1090T
AMD: GÜNSTIGE SECHSKERN-CPU IM SPIELETEST

Noch vor wenigen Wochen bot Intel mit dem Core i7-980X den einzigen Sechskern-Prozessor für Heimanwender an. Allerdings kostet der i7-980X stolze 900 Euro. Nun sind die ersten CPUs mit sechs Kernen von AMD verfügbar und die sind deutlich günstiger: Der Phenom II X6 1055T mit 2,8 GHz kostet derzeit nur 180 Euro, das 3,2-GHz-Topmodell bekommen Sie für 270 Euro. Die Architektur gleicht den bisherigen Phenom-II-CPUs mit drei oder vier Kernen.

COLIN MCRAE DIRT 2

Strecke: „Malaysia" – max. Details, Direct X 9

BESSER ▶ | **Fps** (B. SP.: 25; FLÜSSIG SPIELBAR: 40)

CPU	Fps
Phenom II X6 1090T, Turbocore an	98
Intel Core i7-975 XE	97
AMD Phenom II X6 1090T BE	97
AMD Phenom II X4 965 BE	97
AMD Phenom II X6 1055T	96
Intel Core i7-980 XE	96
Intel Core i7-860	95
Intel Core i5-750	93
AMD Athlon II X4 620	84
Intel Core 2 Quad Q6600	84
AMD Phenom II X3 720 BE	80
Intel Core 2 Duo E8400	71
AMD Phenom II X2 550 BE	60
Intel Core 2 Duo E6600	56

Minimum-Fps | 1.680 x 1.050, kein AA/AF

System: Radeon HD 5870; Windows 7 x64, Catalyst 10.1

Da aktuelle Spiele bisher so gut wie nie sechs CPU-Kerne auslasten können, verfügen die beiden Phenom-II-X6-Modelle (erstmals bei AMD) über die automatische Übertaktungsfunktion Turbocore. Ein Beispiel: Nutzt ein Spiel nur drei der sechs Kerne, dann werden diese um 400 bis 500 MHz übertaktet, um die Spieleleistung zu verbessern. Eine ähnliche Technik bieten aktuelle Intel-CPUs. Die Abwärme spielt bei der automatischen Übertaktung ebenfalls eine Rolle.

Bei unseren Benchmarks liegen Phenom II X6 1090T und 1055T je nach Spiel gleichauf mit Intels Topmodellen i7-980X (sechs Kerne) sowie i7-975X (vier Kerne) oder teils deutlich dahinter (etwa **Dragon Age: Origins**). Dafür bieten beide AMD-Sechskerner ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Beachten Sie jedoch, dass Intels Vierkern-CPU Core i5-750 mit 160 Euro ein wenig günstiger ist als der Phenom II X6 1055T und bei vielen Spielen eine ähnlich gute Leistung liefert. Dafür sind Sie mit einem Sechskern-Prozessor natürlich gut für kommende Spiele vorbereitet. Damit lohnen sich die neuen Phenom-II-X6-Modelle von AMD für Spieler, deren PC möglichst lange aktuell sein soll.

Info: www.amd.de

AMD 890FX, 890GX, 880G, 870
BOARDS FÜR AMD-CPUS



Boards mit den neuen AMD-Chips 890FX, 890GX, 880G und 870 bieten in Kombination mit den neuen Southbridges SB850 oder SB810 erstmals SATA-3-Unterstützung. Der FX-Chip ist optimal für Crossfire (zwei AMD-Grafikkarten parallel), 870-Boards sind hingegen günstig. Die beiden übrigen bieten Onboard-Grafik, die bei aktuellen Spielen nur für niedrige Details reicht.

Info: www.amd.de

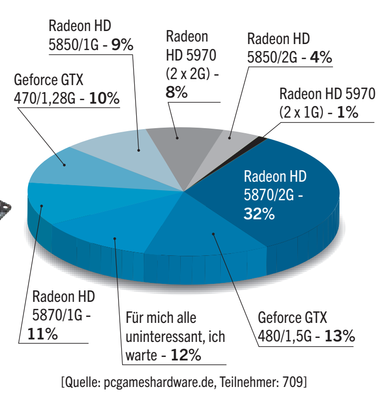


„MSAA, PCI-E, Sone und Co. – Sie verstehen schon, oder nicht?"

Ich gebe es ja zu: Wir von der Hardware-Redaktion sind allesamt Fachidioten und wenn man den ganzen Tag mit den Kollegen über Shader, Spannungswandler oder Speicherlatenzen fachsimpelt, verliert man sich schnell in der Welt der Hardware-Fachbegriffe. Daher sehen wir es als unsere Pflicht, Ihnen auf den folgenden Seiten auch komplizierte Sachverhältnisse einfach zu erklären. Dabei fragen wir uns stets: Wo setzen wir die Grenze an? Schließlich wollen wir Einsteiger nicht überfordern; regelmäßige Leser sollen sich aber auch nicht langweilen. Wie finden Sie die aktuellen Hardware-Seiten? Zu kompliziert, zu simpel oder genau richtig? Schreiben Sie mir einfach eine Mail an dm@pcgh.de mit dem Betreff „PCG-Hardware-Seiten".

UMFRAGE

Welche High-End-Grafikkarte würden Sie kaufen?



[Quelle: pcgameshardware.de, Teilnehmer: 709]

+++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++

INTEL: EINFACH ÜBERTAKTEN

Mit den neuen Intel-CPUs der K-Reihe (etwa Core i5-655K) übertakten selbst unerfahrene Bastler günstig und erfolgreich, denn hier können Sie den CPU-Multiplikator anheben, um den Takt zu steigern – das ging bisher nur bei den teuersten Intel-Modellen.

Info: www.intel.de

SPIELERMAUS GIGABYTE M8000X

Die neue M8000X bietet eine Dpi-Umschaltung, zusätzliche Gewichte, einen 32-KiByte-Speicher für Profile, eine Makroaufnahme sowie weitere Mausfüße. Die Ergonomie ist gut: Die neun frei programmierbaren Tasten sind optimal erreichbar. Einzige Ausnahme: Die Zusatztaste am rechten oberen Ende löst man schnell unbeabsichtigt aus. Zudem ist das Scrollrad schwergängig. Der 6.000-Dpi-Sensor (1.000 Hz Polling Rate/16 Bit, 12.000 Fps) reagiert auch bei sehr hohen Dpi-Einstellungen präzise und verzögerungsfrei. Auch die Gleiteigenschaften sind sehr gut.

Info: www.gigabyte.de

LEISES TOP-NETZTEIL

Wer ein Netzteil für den Eigenbau-Spiele-PC sucht, steht vor einer unüberschaubar großen Auswahl. Daher haben die Redakteure der PC Games Hardware zusammen mit Be quiet, dem Gewinner der PCGH-Leserwahl 2009 im Bereich „Netzteile", ein gutes Netzteil für Spieler entwickelt: Das Be quiet BQT E7-CM-600W PCGH-Edition liefert 600 Watt und verfügt über modulare Kabel – alle nicht benötigten Strippen nehmen Sie einfach ab. Zudem ist der verwendete Lüfter mit 0,1 bis 0,7 Sone (Leerlauf/Last) sehr leise. Das Netzteil kostet 130 Euro.

Info: www.pcgh.de/go/bequiet-netzteil



ZEIT FÜR NEUES | Neue Hardware lockt mit einer tollen Leistung und niedriger Lautstärke. Grund genug aufzurüsten.

Das große Aufrüst-Special

Von: Daniel Möllendorf/ Stephan Wilke

Wir rüsten fünf PCs unserer Leser auf, um Ihnen exemplarisch zu zeigen, wie Sie dabei am besten vorgehen und welche Hardware sich eignet.

Sie kennen das: Spätestens nach zwei Jahren besitzt der lieb gewonnene PC nicht mehr genug Leistung für aktuelle Spiele und Anwendungen oder nervt auf Dauer mit hoher Lautstärke. Da muss neue Hardware her! Doch schon bei der Wahl der Komponenten stoßen Sie oft auf die ersten Probleme: Eignet sich meine Platine für einen aktuellen Prozessor? Soll ich lieber eine neue Grafikkarte oder mehr Speicher nachrüsten? Wie bekomme ich die neuen Komponenten kühl und leise? Damit Sie die richtige Hardware kaufen, zeigen wir auf der rechten Seite, welche Grafikkarte optimal zu welchem Prozessor passt. Ob es ein neues Board sein muss oder Sie für eine aktuelle CPU Ihre bisherige Platine weiterverwenden können, zeigt die Tabelle darüber. Die Komponenten mit dem derzeit besten Preis-Leistungs-Verhältnis finden Sie im Einkaufsführer ab Seite 122.

PRAXISBEISPIELE

Fast jeder Spiele-PC ist einzigartig und stellt den Aufrüster daher vor individuelle Herausforderungen. Nach dem Theorieteil auf der rechten Seite folgen daher fünf Praxisbeispiele. Um möglichst typische Rechner für unser Aufrüstprojekt zu verwenden, haben wir zur Mitmachaktion aufgerufen: Fünf Leser bekamen die Gelegenheit, ihren PC bei uns einzuschicken, damit wir ihn optimal aufrüsten. Die neuen Komponenten dürfen die Leser selbstverständlich behalten. Zusätzlich überprüfen wir die frisch ausgetauschte Hardware mit Testprogrammen wie Prime 95, Core-Damage oder Furmark.

GOLDENE AUFRÜSTREGELN

Die grundsätzlichen Schritte beim Aufrüsten sind stets die gleichen: Überprüfen Sie mit unserer Aufrüst-Matrix rechts, ob Sie eher den Prozessor oder die Grafikkarte tauschen sollten. Wenn die Wahl auf die Grafikkarte fällt und Ihre Hauptplatine einen PCI-E-Slot besitzt, ist das Aufrüsten einfach: Sie brauchen sich vor dem Kauf lediglich zu überzeugen, dass das Gehäuse genug Platz bietet und das Netzteil reicht. Grundsätzlich gilt: Bei weniger als 400 Watt kann es in Kombination mit einem stromgierigen Prozessor knapp werden.

Im ungünstigen Fall bietet Ihre Platine nur das alte AGP-Format anstelle von PCI-Express. Die schnellste AGP-Grafikkarte ist derzeit eine Radeon HD 4670 (ca. 80 Euro). Allerdings ist diese nur bedingt spieletauglich und für den gleichen Preis bekommen Sie einen weitaus besseren Pixelbeschleuniger für den PCI-E-Steckplatz. Bevor Sie das Board wechseln und dann meist einen neuen Prozessor sowie DDR3-Arbeitsspeicher benötigen, prüfen Sie, ob sich nicht gleich ein neuer PC lohnt und Sie den alten Rechner als komplettes System abgeben.

Aber selbst wenn der Prozessor und die Grafikkarte für aktuelle Spiele zu langsam sind, muss es kein neues System sein – wie Sie im Einzelfall optimal aufrüsten, zeigen unsere Praxistipps auf den folgenden Seiten.

DIE SPEICHERFRAGE

Zwei Gigabyte sind für aktuelle Spiele zu wenig; für schlichte Arbeits- oder HTPCs kann die Hauptspeichermenge aber ausreichen. Mit vier Gigabyte sind Sie auf der sicheren Seite. Angesichts der momentan hohen Speicherpreise raten wir den meisten Anwendern nicht zu mehr als vier Gigabyte – stecken Sie das Geld lieber in Grafikkarte und CPU. Zudem können Aufrüster den DDR2-Speicher manchmal weiterverwenden – etwa bei der AM2+-Plattform mit einem aktuellen Phenom II. Ob es eine neue Festplatte sein soll, machen Sie am besten von Ihren Anforderungen abhängig: Falls sich das alte PATA-Modell (IDE) nicht mehr anschließen lässt oder die Kapazität nicht reicht, brauchen Sie ohnehin eine neue oder eine zusätzliche Platte. Aktuelle HDDs und besonders SSDs senken die Ladezeiten und arbeiten deutlich leiser (SSD: lautlos) als alte Platten; die Spieleleistung steigt jedoch kaum. ▶



▲ **AUFRÜSTFALLE A** | Besitzen Sie eine Platine wie die Gigabyte 770TA-UD3, lassen sich maximal zwei IDE-Geräte (Brenner oder Festplatte) anschließen.

▼ **AUFRÜSTFALLE B** | Sie spielen mit nur 2 GB Hauptspeicher? Dann lohnt das Aufrüsten auf 4 GB. Wir empfehlen, ein 2-GB-Modulpärchen zu erwerben.



AUFRÜSTFALLE PLATINEN-SOCKEL?

AMD Sockel 754	
Schnellste CPU/RAM-Technik	Athlon 3700+ (vergriffen)/DDR1
Aufrüsttauglichkeit	Sehr schlecht: Es gibt keine Mehrkern-Prozessoren und Neuware ist nicht erhältlich.
PCG-Empfehlung	Neue Hauptplatine mit aktuellem Sockel kaufen
AMD Sockel 939	
Schnellste CPU/RAM-Technik	Athlon FX-60 (vergriffen)/DDR1
Aufrüsttauglichkeit	Schlecht: Es gibt nur Ein-/Zweikern-Prozessoren und gebrauchte Zweikerner sind bei Ebay und Co. meist stark überteuert, aber kaum noch spieletauglich.
PCG-Empfehlung	Neue Hauptplatine mit aktuellem Sockel kaufen
AMD Sockel AM2(+)	
Schnellste CPU/RAM-Technik	Phenom II X4 965 BE (nicht alle Platinen), ca. € 150,-/DDR2
Aufrüsttauglichkeit	Gut: Nach einem BIOS-Update eignen sich viele Platinen für aktuelle Phenom-II-CPUs, teilweise werden diese aber durch einen niedrigen CPU-NB-/HT-Link-Takt leicht gebremst.
PCG-Empfehlung	Phenom II X4 955 BE, ca. € 130,-
AMD Sockel AM3	
Schnellste CPU/RAM-Technik	Phenom II X4 965 BE (nicht alle Platine), ca. € 150,-/DDR3
Aufrüsttauglichkeit	Sehr gut: Viele Mainboards eignen sich nach einem BIOS-Update für Phenom-II-X6-CPUs.
PCG-Empfehlung	Phenom II X4 955 BE, ca. € 130,-
Intel Sockel 775	
Schnellste CPU/RAM-Technik	Core 2 Extreme QX9770 (nicht verfügbar)/DDR1, DDR2 und DDR3
Aufrüsttauglichkeit	Gut: (45-nm-)Quadcores erfordern meistens Boards mit Nforce 7 oder P965/P35 und neuer.
PCG-Empfehlung	Core 2 Quad Q9400, ca. € 160,-
Intel Sockel 1156	
Schnellste CPU/RAM-Technik	Core i7-870, ca. € 490,-/DDR3
Aufrüsttauglichkeit	Gut: Alle Sockel-1156-CPUs laufen auf allen Sockel-1156-Boards, Hexacores sind aber nicht in Sicht. Vorsicht: P55-Boards unterstützen die Grafikeinheit der Clarkdale-Prozessoren nicht.
PCG-Empfehlung	Core i5-750, ca. € 170,-
Intel Sockel 1366	
Schnellste CPU/RAM-Technik	Core i7-980X, ca. € 900,-/DDR3
Aufrüsttauglichkeit	Gut: Der Sockel nimmt Intels Top-Vier- und -Sechskern-Prozessoren auf, aber keine günstigen Core-i5/i3-Modelle. Für einen Core-i7-Prozessor werden mindestens 210 Euro fällig.
PCG-Empfehlung	Core i7-920, ca. € 210,-

AUFRÜST-MATRIX – WANN SOLLTE MAN DIE GRAFIKKARTE UND WANN DEN PROZESSOR AUFRÜSTEN?*

CPU/Grafikkarte	Geforce 6600 GT	Geforce 7800 GT	Radeon X1950 Pro	Radeon HD 3850	Geforce 8800 GT	Radeon HD 4850	Geforce GTX 260	Radeon HD 5770	Radeon HD 5870	Geforce GTX 480
Athlon 64 3200+ (2,0 GHz, 2 x 1 MB L2)	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst
Athlon 64 X2 3800+ (2,0 GHz, 2 x 1 MB L2)	VGA bremst	Optimal	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst
Athlon 64 X2 4800+ (2,4 GHz, 2 x 1 MB L2)	VGA bremst	VGA bremst	Optimal	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst
Athlon X2 7750 BE (2,7 GHz, 2 x 512 KB L2, 2 MB L3)	VGA bremst	VGA bremst	Optimal	Optimal	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst
Athlon 64 X2 6400+ Windsor (3,0 GHz, 2 x 1 MB L2)	VGA bremst	VGA bremst	Optimal	Optimal	Optimal	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst
Core 2 Duo E6600 (2,4 GHz, 4 MB L2)	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	Optimal	Optimal	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst
Athlon II X2 250 (3,0 GHz, 2 x 1 MB L2)	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	Optimal	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst
Core 2 Duo E8400 E0 (3,0 GHz, 6 MB L2)	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	Optimal	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst
Core i3-540 (2,93 GHz, 2 x 256 KB L2, 4 MB L3)	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	Optimal	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst
Phenom II X3 720 BE (2,8 GHz, 3 x 512 KB L2)	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	Optimal	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst
Phenom X4 9950 BE (2,6 GHz, 4 x 512 KB L2, 2 MB L3)	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	Optimal	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst
Core 2 Quad Q6600 (2,4 GHz, 2 x 4 MB L2)	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	Optimal	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst
Athlon II X4 620 (2,6 GHz, 4 x 512 KB L2)	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	Optimal	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst	CPU bremst
Phenom II X4 925 (2,8 GHz, 4 x 512 KB L2, 6 MB L3)	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	Optimal	Optimal	CPU bremst	CPU bremst
Core 2 Quad Q9550 (2,83 GHz, 2 x 6 MB L3)	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	Optimal	Optimal	CPU bremst	CPU bremst
Core i5-750 (2,67 GHz, 4 x 256 KB L2, 8 MB L3)	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	Optimal	Optimal	CPU bremst	CPU bremst
Phenom II X4 965 BE (3,4 GHz, 4 x 512 KB L2, 6 MB L3)	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	Optimal	Optimal	CPU bremst	CPU bremst
Core i5-870 (2,93 GHz, 4 x 256 KB L2, 8 MB L3)	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	Optimal	CPU bremst
Core i7-975 XE (2,67 GHz, 4 x 256 KB L2, 8 MB L3)	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	VGA bremst	CPU bremst	Optimal

■ Optimale Kombination ■ Nicht empfehlenswerte Kombination ■ Unausgewogene Kombination

* Bei den Angaben handelt es sich natürlich nur um Richtwerte, die sich auf Spiele in 1.680 x 1.050 ohne FSAA und AF beziehen – in Einzelfällen kann es Abweichungen geben.

LESER-PC: VORHER



Prozessor

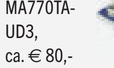
- Intel Pentium 4 560J (3,6 GHz)
+ AMD Phenom II X4 955 BE (3,2 GHz), ca. € 130,-

CPU-Kühler

- Cooler Master OEM
+ Arctic Cooling Freezer 64 Pro PWM, ca. € 15,-



Mainboard



- Asus P5GD1
+ Gigabyte GA-MA770TA-UD3, ca. € 80,-

Arbeitsspeicher

- 4 x 512 Megabyte Kingston/Samsung DDR-400
+ 2 x 2 Gigabyte Corsair DDR3-1600 ca. € 130,-

Grafikkarte

- Sapphire Radeon X1950 Pro, 256 Megabyte
+ Gigabyte Radeon HD 5770, 1.024 Megabyte, ca. € 140,-



€495,-

LESER-PC: NACHHER



Der Uralt-PC

So lässt sich ein hoffnungslos veralteter Rechner für unter 500 Euro aufrüsten. Neue Komponenten verbessern die Leistung und senken die Lautstärke.

Der teilweise bereits vorher schon einmal vom Leser aufgerüstete PC hat seine besten Tage hinter sich und ist für aktuelle Spiele nicht mehr zu gebrauchen. Beim Pentium 4 560J handelt es sich um einen Einkernprozessor, der auch mit einer hohen Leistung von 3,6 Gigahertz sowie Hyper-Threading (hardwareseitiges Multithreading) nur eine sehr geringe Grundleistung bietet. Für eine Aktualisierung des Betriebssystems eignet sich das „alte Schätzchen" ebenfalls nur schlecht, da seine Hardware nicht 64-Bit-tauglich ist. Die nachgerüstete Grafikkarte, eine Radeon X1950 Pro, war vor drei Jahren eine gute Wahl, ist inzwischen aber veraltet und muss mit lediglich 256 Megabyte Videospeicher auskommen. Bei vielen Spielen muss deswegen auf den langsameren Arbeitsspeicher des Systems zurückgegriffen werden, was zusätzlich bremst.

Neben der Geschwindigkeit ist auch die Lautstärke des PCs nicht mehr zeitgemäß: Sobald der Pentium 4 auch nur geringfügig belastet wird, dreht sich der Lüfter des Prozessorkühlers schneller. Unter Last werden so 5,6 Sone erreicht. Da „Pokerclock" den PC bereits mit einem guten Netzteil ausgestattet hat und nach eigener Aussage am Gehäuse hängt, können wir beim Aufrüsten einige Komponenten weiterverwenden. Ein Wechsel der Hauptplatine lässt sich allerdings nicht verhindern, da Intels 915P-Chipsatz nicht für Core-2-CPUs geeignet ist, die mechanisch in den Sockel 775 passen würden.

MEHR LEISTUNG, GERINGERE LAUTHEIT

Während **Anno 1404** und **CoD: Modern Warfare 2** im ursprünglichen Zustand an eine Dia-Show erinnern, steigt die Leistung nach dem Austausch von Prozessor, Hauptplatine, Grafikkarte und Speicher extrem an. Durch den Wechsel des Prozessorkühlers sinkt auch die Lautheit deutlich. Im Leerlauf messen wir nur noch 1,1 Sone statt 1,3 Sone. Unter Last, erzeugt mit dem Programm Core Damage, bringt es der Rechner aus 50 Zentimetern Abstand auf nur noch 2,4 Sone. Dank SATA III und USB 3.0 ist der PC auch anschlussseitig wieder aktuell. Obwohl das System komplett veraltet war, lässt sich mit knapp 500 Euro für die gesamte Aufrüstaktion im Vergleich zu einem Neukauf Geld sparen.

KOMPONENTEN

Uralt-PC	Vorher	Nachher
Prozessor	Intel Pentium 4 560J (3,6 GHz)	AMD Phenom II X4 955 BE (3,2 GHz)
Prozessorkühler	Cooler Master OEM	Arctic Cooling Freezer 64 Pro PWM
Hauptplatine	Asus P5GD1	Gigabyte GA-MA770TA-UD3
Hauptspeicher	4 x 512 Megabyte Kingston/Samsung DDR-400	2 x 2 Gigabyte Corsair DDR3-1600
Grafikkarte	Sapphire Radeon X1950 Pro, 256 Megabyte	Gigabyte Radeon HD 5770, 1.024 Megabyte
Netzteil	Be quiet Dark Power Pro P6 (530 Watt)	Be quiet Dark Power Pro P6 (530 Watt)
Gehäuse	Fujitsu-Siemens Scaleo T	Fujitsu-Siemens Scaleo T

LEISTUNG

Anno 1404 v1.2, 1.680 x 1.050, kein FSAA/AF

Fps, BESSER ► (BEDINGT / FLÜSSIG SPIELBAR)

	Fps
Nachher	47 (+1.467 %)
Vorher	3 (Basis)

Call of Duty: Modern Warfare 2, 1.680 x 1.050, 4x FSAA

Fps, BESSER ► (BEDINGT / FLÜSSIG SPIELBAR)

	Fps
Nachher	72 (+7.100 %)
Vorher	1 (Basis)**

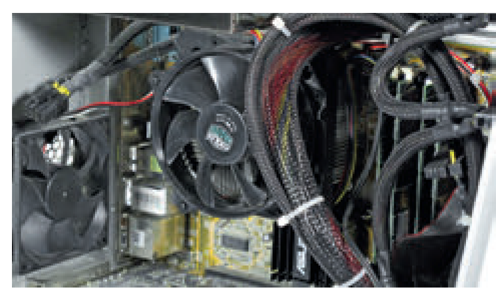
7-Zip v4.65 - Komprimierung

KB/s, BESSER ►

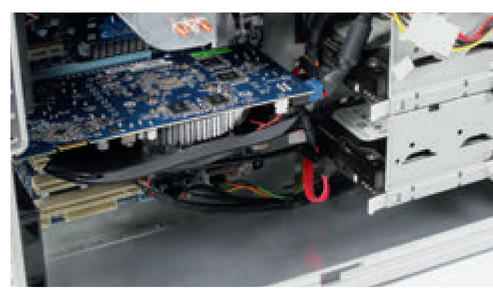
	KB/s
Nachher	10.118 (+426 %)
Vorher	1.923 (Basis)

Minimum-Fps | Standard

System: Leser-PC von „Pokerclock", siehe Beschreibung oben
Bemerkungen: Der ehemals für Spiele ungeeignete Rechner ist nun allen aktuellen Titeln gewachsen, die Leistung ist um ein Vielfaches höher.



KRACHSCHLÄGER | Der Cooler-Master-Kühler sorgt für eine extreme Lautstärke, die Kabelverlegung lässt sich noch optimieren.



EXPANSIONSDRANG | Durch die Lage des Stromanschlusses benötigt die HD 5770 mehr Platz, als die Länge des PCBs vermuten lässt.



BEREITS NACHGERÜSTET | Beim PC von Leser „Pokerclock" handelt es sich um einen bereits teilweise aufgerüsteten Komplettrechner.

Der laute Rechner

Wenn die Hardware schnell ist, aber die Lüfter lärmen, herrscht Handlungsbedarf. Dieser PC muss „stillgelegt“ werden.

An dem PC fiel uns als Erstes das scharfkantige Gehäuse auf, das einen recht wackligen Eindruck machte. Zudem bot die labile Behausung kaum Platz für die installierten Komponenten: Die Begrenzungsbleche der 3,5-Zoll-Halterungen wurden auseinandergebogen, um mehr Raum für die relativ große Geforce GTX 260 zu schaffen. Im Betrieb produzierte der PC eine störende Lautheit von mindestens 2,9 Sone. Da das System ansonsten in unseren Benchmarks konkurrenzfähige Ergebnisse lieferte, verbesserten wir vorrangig die Geräuschkulisse und die Platzsituation.

NEUES GEHÄUSE, LEISERE LÜFTER

Zunächst befreiten wir die Hardware-Komponenten des Leser-PCs aus dem deformierten Low-Budget-Gehäuse – ein Xigmatek Utgard wurde zur neuen Behausung des Systems. Der besondere Vorteil dieses Gehäuses ist die werkseitig eingebaute Lüftersteuerung, mit der sich zwei Gruppen zu je drei Ventilatoren nach Belieben regeln lassen. Die drei serienmäßigen Lüfter des Gehäuses sorgen bei niedriger Drehzahl für einen angenehmen Lautstärkepegel. Anstelle des Standardkühlers von AMD schützt nun ein Xigmatek Balder S1283 den Prozessor vor zu hohen Temperaturen. Mit dem neuen Kühler schufen wir außerdem ideale Voraussetzungen, um den Prozessortakt etwas zu steigern: Da sich bei den Black-Edition-CPUs aus dem Hause AMD der Multiplikator frei einstellen lässt, hoben wir die Taktung des Phenom II X3 720 BE einfach per BIOS um 200 MHz auf 3,0 GHz an.

Unser hartnäckigster Gegner beim Kampf gegen die hohe Betriebslautstärke war die Lüftersteuerung der GTX 260: Beide Ventilatoren waren per BIOS so konfiguriert, dass sie stets mit mindestens 40 Prozent der maximalen Drehzahl liefen. Mit Nibitor, einem kostenlosen BIOS-Editor für Nvidia-Grafikkarten, setzten wir die niedrigste mögliche Drehzahl auf 25 Prozent und erhöhten die Schwellentemperatur für die Maximaldrehzahl von 60 auf 75 Grad – in unseren Tests lief die Karte mit diesen Einstellungen absolut stabil und deutlich leiser. Um dem PC beim Einsatz eines x64-Betriebssystems einen Vorteil zu verschaffen, stockten wir noch den Speicher von 3 auf 5 Gigabyte auf.

PLATZPROBLEME | Offenbar mussten diese beiden Haltebleche zur Seite weichen, um Platz für die Geforce GTX 260 zu schaffen.

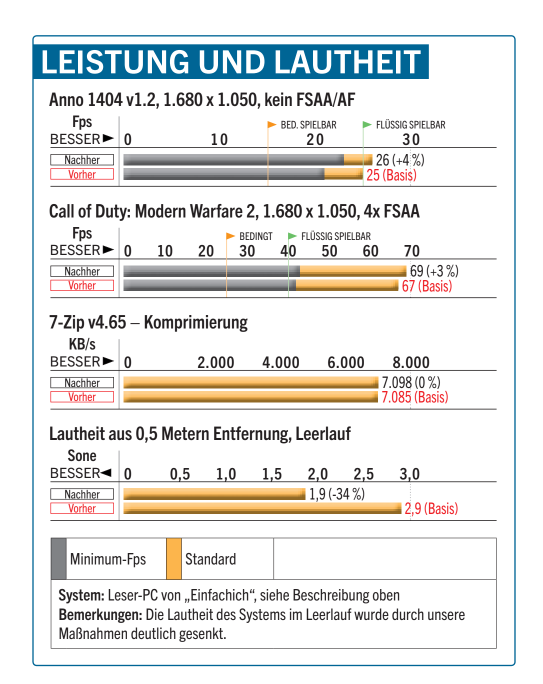


LAUTSTÄRKE GEDROSSELT | Um den Betriebslärm zu senken, haben wir diesen AMD-Boxed-Kühler durch einen Xigmatek Balder ersetzt.

KOMPONENTEN

Lauter PC	Vorher	Nachher
Prozessor	Phenom II X3 720 BE (2,8 GHz)	Phenom II X3 720 BE @ 3,0 GHz
CPU-Kühler	AMD Boxed	Xigmatek Balder
Hauptplatine	Biostar NF520-A2	Biostar NF520-A2
Hauptpeicher	1 x 2.048 und 1 x 1.024 Megabyte DDR2	1 x 2.048 und 3 x 1.024 Megabyte DDR2
Grafikkarte	Gainward Geforce GTX 260 Golden Sample, 896 Megabyte	Gainward Geforce GTX 260 Golden Sample – getunt
Netzteil	Corsair 400 Watt	Xilence 550 Watt
Gehäuse	Billig-Gehäuse	Xigmatek Utgard
Festplatte	Hitachi 160 GByte	Hitachi 160 GByte
Laufwerk	DVD-Brenner	DVD-Brenner

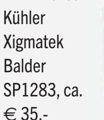
LEISTUNG UND LAUTHEIT



LESER-PC: VORHER



CPU-Kühler




- AMD-Boxed-Kühler
+ Xigmatek Balder SP1283, ca. € 35,-

Arbeitsspeicher



Die ursprünglich eingebauten 3 Gigabyte haben wir im System belassen.
+ 2x 1 Gigabyte MDT DDR2-800, ca. € 65,-

Netzteil



- Corsair 400 Watt (CMPSU-400CX)
+ Xilence 550 Watt (SPS-XP550.CS.R3), ca. € 60,-

Gehäuse



- Low-Budget-Gehäuse, Hersteller unbekannt
+ Xigmatek Utgard, ca. € 65,-



LESER-PC: NACHHER



LESER-PC: VORHER



Prozessor

- AMD Athlon 64 X2 5400 Black Edition @ 3,2 GHz
+ AMD Phenom II X4 940 Black Edition (3,0 GHz), ca. € 100,- (Ebay)



Arbeitsspeicher

- 1 x 2 Gigabyte GEIL DDR2-800
+ 2 x 2 Gigabyte Mushkin DDR2-800, ca. € 110,-



Grafikkarte

- HIS Radeon HD 3870 Iceq 3, 512 Megayte
+ Gigabyte Radeon HD 5770, 1.024 Megabyte, ca. € 140,-



€ 350,-

LESER-PC: NACHHER



Der typische Aufrüst-Kandidat

Bei manchen PCs reicht bereits der Austausch von drei wichtigen Komponenten für deutlich mehr Leistung.

Ein Athlon 64 X2 5400+ Black Edition und eine Radeon HD 3870 geben die Grundgeschwindigkeit dieses PCs vor. Trotz der Übertaktung des Prozessors auf 3,2 Gigahertz läuft **Anno 1404** nicht flüssig: Bei 15 Fps fällt das Zoomen und Scrollen schwer und Animationen wirken abgehackt. Während **Call of Duty: Modern Warfare 2** bei maximalen Details noch spielbar ist, bricht die Leistung beim Zuschalten vierfacher Kantenglättung sehr stark ein. Durchschnittlich 28 Fps mögen für anspruchslose Spieler noch akzeptabel sein, die immer wieder auftretenden Einbrüche der Bildwiederholrate verderben allerdings den Spielspaß. Abgesehen von den veralteten Komponenten ist der PC von „Einer von Vielen“ allerdings gut in Schuss: Das 500-Watt-Netzteil von Chieftec bietet Reserven für leistungsfähigere Hardware, die Kabelverlegung ist ordentlich und das Gehäuse bietet ausreichend Platz – beste Voraussetzungen zum Aufrüsten.

ÜBER 150 PROZENT MEHR LEISTUNG

Mit lediglich drei ausgetauschten Komponenten lässt sich dieser PC wieder flottmachen, sodass er für aktuelle Titel bei hohen Grafikdetails geeignet ist. Das Asrock-Mainboard versteht sich mit Phenom-II-CPUs, sicherheitshalber führen wir vor dem Einbau des X4 940 BE aber noch ein BIOS-Update durch. Nach der Entstaubung des Prozessorkühlers wird der neue, leistungsfähigere Prozessor selbst im Stresstest Core Damage nicht bedenklich heiß, sodass sich der ebenfalls entstaubte Hecklüfter bei Bedarf etwas herunterregeln lässt, um die Lautstärke zu senken.

Die Aufrüstaktion dankt **Anno 1404** mit einem Leistungszuwachs von 153 Prozent. Die Radeon HD 5770 zeigt in **Call of Duty: Modern Warfare 2**, was sie draufhat, und bringt es auf 72 Fps, die Framerate fällt zu keinem Zeitpunkt unter 50 Fps. Auch alltägliche Arbeiten sind nach dem Aufrüsten deutlich schneller erledigt. Den Speicher tauschen wir gegen ein 4-GiByte-Kit, so treten keine Speicherengpässe auf.

LEISTUNG

Anno 1404 v1.2, 1.680 x 1.050, kein FSAA/AF

Fps (BESSER ▶; Skala 0–40; Markierungen: BEDINGT, FLÜSSIG SPIELBAR)

	Fps
Nachher	38 (+153 %)
Vorher	15 (Basis)

Call of Duty: Modern Warfare 2, 1.680 x 1.050, 4 x FSAA

Fps (BESSER ▶; Skala 0–80; Markierungen: BEDINGT, FLÜSSIG SPIELBAR)

	Fps
Nachher	72 (+157 %)
Vorher	28 (Basis)

7-Zip v4.65 – Komprimierung

KB/s (BESSER ▶; Skala 0–10.000)

	KB/s
Nachher	8.852 (+119 %)
Vorher	4.051 (Basis)

Minimum-Fps | Standard

System: Leser-PC von „Einer von Vielen“, siehe Beschreibung oben
Bemerkungen: Im Spieleeinsatz ist der Computer kaum wiederzuerkennen, die Bildwiederholrate legt um über 150 Prozent zu und alles läuft flüssig.

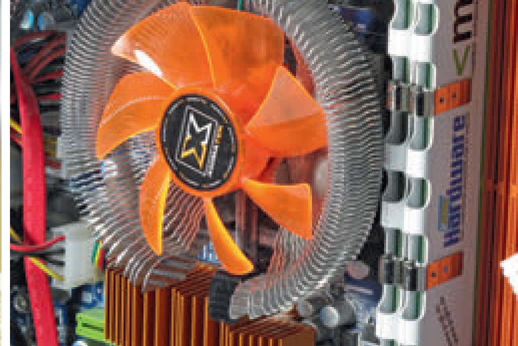
KOMPONENTEN

Aufrüst-PC	Vorher	Nachher
Prozessor	AMD Athlon 64 X2 5400 BE @ 3,2 GHz	AMD Phenom II X4 940 BE
CPU-Kühler	Xigmatek Apache	Xigmatek Apache
Hauptplatine	Asrock A770 Crossfire	Asrock A770 Crossfire
Arbeits-speicher	1 x 2 Gigabyte GEIL DDR2-800	2 x 2 Gigabyte Mushkin DDR2-800
Grafikkarte	HIS Radeon HD 3870 Iceq 3 512 Megabyte	Gigabyte Radeon HD 5770 1.024 Megabyte
Netzteil	Chieftec GPS-500AB A (500 Watt)	Chieftec GPS-500AB A (500 Watt)
Gehäuse	Chieftec BH-01B-B-B	Chieftec BH-01B-B-B



SAFT SATT | Das 500-Watt-Netzteil bietet mit drei 12-Volt-Schienen mit 1 x 16 und 2 x 18 Ampere Reserven für Upgrades.





STAUBFÄNGER | Nach längerem Betrieb hat sich im Xigmatek Apache Staub angesammelt, der die Kühlleistung beeinträchtigt. Das Blech eines der von uns installierten Mushkin-Module berührt zwar den inzwischen vom Staub befreiten Prozessorkühler, trotzdem arbeitet der Luftquirl einwandfrei.

Der Mini-PC

Rechner mit Wasserkühlung gefällig? Per Aufrüstung wird der Mini-ITX-PC schneller, leiser und sogar kühler.

Auf einem mitgelieferten Zettel machte Leser Steffen „frenzy“ Eggers-Zöllner deutlich, worauf es ihm beim Aufrüsten seines PCs ankommt: „Es gibt nur eine Sache, die mir wirklich wichtig ist: die Lautstärke!“ Gar nicht so leicht bei einem so kleinen PC: Das Mini-ITX-Gehäuse Sugo SG06 von Silverstone bietet unter dem Netzteil nämlich maximal 8,5 Zentimeter Platz für den Prozessorkühler. Gute Kühltürme (Kühler im Turmformat) wie der Mugen 2 oder der Megahalems sind aber 16 cm hoch. Die Konsequenz: Es muss ein flaches Modell mit weniger Kühlfläche und daher lautem Lüfter sein.

Allerdings bietet die Gehäusefront eine Halterung für einen 120-Millimeter-Lüfter. Die Idee: Wir nutzen diesen Platz für die CPU-Kühlung und verpassen dem Mini-ITX-Gehäuse eine Wasserkühlung – genauer gesagt: Corsairs Hydro H50, die wahrscheinliche kleinste handelsübliche Wasserkühlung. Der flache Single-Radiator lässt sich dort festschrauben, wo zuvor der 120er-Gehäuselüfter saß. Für den Standardlüfter der H50 (ebenfalls 120 mm) ist dann aber kein Platz mehr, denn direkt vor dem Radiator sitzt die Festplatte. Daher verwenden wir ein 92-mm-Modell, das wir versetzt mit Kabelbindern am Radiator anbringen (Bild unten).

NEUE GRAFIKKARTE

Da nun genug Kühlleistung vorhanden ist, tauschen wir den Pentium E6300 – sogar eine Übertaktung von 2,8 auf 3,68 Gigahertz brachte wegen der geringen Cache-Größe von 2 Megabyte nur wenig. Um eine Sockel-1156- oder -AM3-CPU zu verwenden, müssten wir das Sockel-775-Board samt DDR2-Speicher ersetzen – das würde das Aufrüst-Budget sprengen. Daher entscheiden wir uns für den günstigen 775er-Prozessor Core 2 Duo E8500, den wir auf 3.325 MHz übertakten – mehr FSB-Takt macht die Platine nicht mit. Die Corsair-Wakü hält den Prozessor selbst bei niedrigster Lüfterdrehzahl im Extrem-Belastungstest Core Damage auf weniger als 60 Grad.

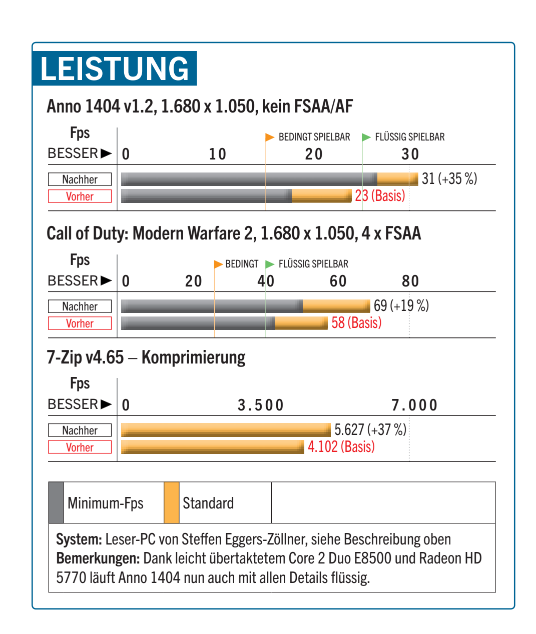
NEUE GRAFIKKARTE

Die enthaltene Radeon HD 4850 Vapor X ist zwar recht schnell und leise, allerdings ist sie zu lang – sie versperrt den Platz für die Schläuche der Wasserkühlung. Daher bauen wir die Radeon HD 5770 PCS++ von Powercolor ein. Sie ist kürzer als das AMD-Referenz-Design und bietet daher die beste Leistung auf diesem begrenzten Raum. Zudem ist sie leise: Das System erzeugt im Windows-Leerlauf nur noch 1,5 Sone. Weitere Tipps und Tests zum Thema „Mini-PCs“ finden Sie im bereits verfügbaren Sonderheft Ausgabe 02/2010 der Kollegen von der PC Games Hardware.

VERDRECKTER FILTER | In der Front des Winzlings befindet sich eine Halterung für einen 120-mm-Lüfter. Den Staubfilter haben wir gereinigt.



WÄRMETAUSCHER | Der schmale Radiator passt in die Gehäusehalterung. Davor ist dann nur noch Platz für einen 92-mm-Lüfter.



KOMPONENTEN

Mini-PC	Vorher	Nachher
Prozessor	Intel Pentium E6300 (2,8 GHz)	Intel Core 2 Duo E8500 @ 3.325 MHz
CPU-Kühler	Scythe Big Shuriken	Corsair H50
Hauptplatine	Zotac Geforce 9300-ITX (Sockel 775)	Zotac Geforce 9300-ITX (Sockel 775)
Hauptspeicher	2 x 2.048 Megabyte DDR2-800	2 x 2.048 Megabyte DDR2-800
Grafikkarte	Sapphire Radeon HD 4850 Vapor-X	Powercolor Radeon HD 5770 PCS++
Netzteil	Silverstone 300 Watt	Silverstone 300 Watt
Gehäuse	Silverstone Sugo SG05 (Mini-ITX)	Silverstone Sugo SG05 (Mini-ITX)
Festplatte	Samsung, 750 GByte	Samsung, 750 GByte
Laufwerk	Slimline DVD	Slimline DVD

LESER-PC: VORHER



Prozessor

− Intel Pentium E6300 (2,8 GHz, 2 Megabyte L2-C
+ Intel Core 2 Duo E8500 (OC: 3.325 MHz, 350 MHz x 9,5, 6 MB L2-Cache), ca. € 160,-

CPU-Kühler

− Scythe Big Shuriken mit Be-quiet-Lüfter Silent Wings USC (120 mm)
+ Corsair Hydro 50 (Wasserkühlung), ca. € 65,-

Lüfter



− Enermax Twister (120 mm)
+ Be quiet Silent Wings USC (92 mm), ca. € 10,-

Grafikkarte

− Sapphire Radeon HD 4850 Vapor-X
+ Powercolor Radeon HD 5770 PCS++, ca. € 150,-



LESER-PC: NACHHER

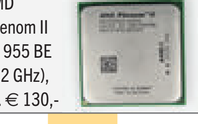


LESER-PC: VORHER



Prozessor

Keine CPU vorhanden
+ AMD Phenom II X4 955 BE (3,2 GHz), ca. € 130,-



CPU-Kühler

Kein CPU-Kühler vorhanden
+ Scythe Katana 3, ca. € 20,-

Arbeitsspeicher

Bereits vorhandenes Zwei-Gigabyte-Modul bleibt im PC
+ 2 x 2.048 Gigabyte DDR3-1600-Speicher (Corsair Dominator CMD4GX3M2B1600C8), ca. € 130,-

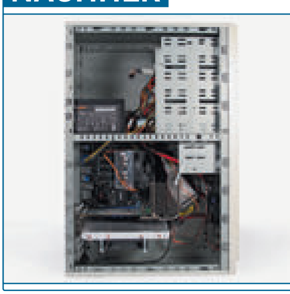
Lüfter

Kein Gehäuselüfter vorhanden
+ Noiseblocker XE1 (80 mm), ca. € 10,-



€ 290,-

LESER-PC: NACHHER



Der unfertige PC

Böse Überraschung: Beim Aufrüsten ging unserem Leser das Geld aus – der PC wurde nicht fertig. Da hilft nur Mut zur Lücke.

Für eine Radeon HD 4870 samt zusätzlicher Kühlung, ein aktuelles 530-Watt-Netzteil von Be quiet und das Sockel-AM3-Board 760GM-E51 von MSI hat es gereicht, danach ging dem Leser Fabian „Shi" Möller anscheinend das Geld aus. Unser Ziel ist es daher, mit einem möglichst guten Preis-Leistungs-Verhältnis das Aufrüstvorhaben in die Tat umzusetzen – und dabei achten wir natürlich wie üblich darauf, dass der PC möglichst leise ist.

GEHÄUSE-OPA

Beim Auspacken des PCs müssen wir ein wenig schmunzeln: Der uralte Big-Tower aus Stahl erinnerte uns unwillkürlich an unsere allerersten PC-Selbstbau-Erfahrungen. Dennoch ist das schwere Gehäuse noch gut zu gebrauchen: Es bietet genug Platz für alle Komponenten und bietet immerhin die Möglichkeit an, einen 80-Millimeter-Gehäuselüfter in der Front einzubauen. Daher entscheiden wir uns, das Gehäuse weiterzuverwenden, um das Aufrüst-Budget in leistungskritische Komponenten zu investieren.

ENDLICH: EIN PROZESSOR

Der Phenom II X4 955 BE bietet gute Spieleleistung für lediglich 130 Euro und passt daher optimal zu unserem Aufrüstprojekt. Als Kühler reicht der 20 Euro günstige Katana 3 von Scythe. Ein Vorteil des Scythe-Kühlers: Da der Lüfter leicht geneigt ist, nimmt er die Abwärme von dem nachgerüsteten PWM-Kühler (PWM = Pulsweitenmodulation) der Grafikkarte auf und pustet sie Richtung Netzteil, wo sie aus dem Gehäuse befördert wird.

Da zwei Gigabyte Hauptspeicher für aktuelle Spiele zu wenig sind, setzen wir zu dem einsamen DDR3-Modul zwei weitere – insgesamt stehen also sechs GiByte RAM zur Verfügung. Wir entscheiden uns für die sehr guten Dominator-Module von Corsair, es darf aber natürlich auch etwas günstigerer Speicher sein.

GUTER SPIELE-PC FÜR WENIG GELD

Mit dem Phenom II X4 955 BE und der Radeon HD 4870 ist der fertige PC erfreulich schnell: **Anno 1404** und **Call of Duty: Modern Warfare 2** laufen mit allen Details flüssig. Im BIOS des MSI-Boards aktivieren wir zudem die Lüftersteuerung. Als Minimum-Wert wählen wir 25 Prozent. Damit erreicht das System im Windows-Leerlauf angenehm leise 1,3 Sone. Wenn ein Spiel gestartet wird, beschleunigt der Prozessorlüfter auf 3,0 Sone, die Komponenten bleiben dabei kühl. ❑

LEISTUNG UND LAUTHEIT

Anno 1404 v1.2, 1.680 x 1.050, kein FSAA/AF
Fps — BESSER ► (Skala 0, 10, 20, 30, 40, 50; BEDINGT / FLÜSSIG SPIELBAR)

Nachher	48

Call of Duty: Modern Warfare 2, 1.680 x 1.050, 4 x FSAA
Fps — BESSER ► (Skala 0, 20, 40, 60, 80; BEDINGT / FLÜSSIG SPIELBAR)

Nachher	73

7-Zip v4.65 – Komprimierung
KB/s — BESSER ► (Skala 0, 5.000, 10.000)

Nachher	10.094

Lautheit im Leerlauf, 0,5 Meter Entfernung
Sone — BESSER ◄ (Skala 0, 0,5, 1,0, 1,5)

Nachher	1,3

Lautheit bei Anno 1404, 0,5 Meter Entfernung
Sone — BESSER ◄ (Skala 0, 0,5, 1,0, 1,5, 2,0, 2,5, 3,0)

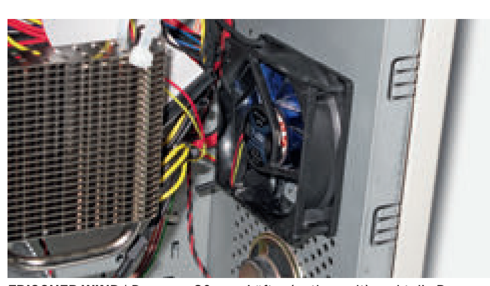
Nachher	3,0

Minimum-Fps | Standard

System: Leser-PC von Fabian Möller, siehe Beschreibung oben
Bemerkungen: Da der PC ohne Prozessor bei uns ankam, gibt es natürlich keine „Vorher"-Werte. Nach dem Aufrüsten ist der PC schnell und leise.

KOMPONENTEN

Leser-PC	Vorher	Nachher
Prozessor	Keine CPU	Phenom II X4 955 BE (3,2 GHz)
CPU-Kühler	Kein Kühler	Scythe Katana 3
Hauptplatine	MSI 760GM-E51	MSI 760GM-E51
Hauptspeicher	1 x 2.048 Megabyte DDR3-1333	3 x 2.048 Megabyte DDR3-1333
Grafikkarte	Radeon HD 4870, alternative Kühlung	Radeon HD 4870, alternative Kühlung
Netzteil	Be Quiet 530 Watt	Be Quiet 530 Watt
Gehäuse	Big Tower	Big Tower
Festplatte	Western Digital, 160 GByte	Western Digital, 160 GByte
Laufwerk	No-Name-DVD-Brenner	No-Name-DVD-Brenner



FRISCHER WIND | Der neue 80-mm-Lüfter (entkoppelt) senkt die Prozessortemperatur um fast zehn Grad Celsius.



WÄRMELEITER | Der schräg stehende Lüfter des Prozessorkühlers befördert die Abwärme der Grafikkarte zum Netzteil.

NERVENKITZEL FÜR DEIN HANDY!

SMS an 84200*




0900-084200* 84200*

NEED FOR SPEED SHIFT



Handy Spiel 1

Heize in den schnellsten und heißesten Wagen durch die Straßen von Chicago, Dubai, Italien oder London in 24 Straßen- und Profi-Rennen. Besiege die drei weltbesten Profi-Rennfahrer!

SITZE AM STEUER IN DER NR.1 - RENNSPIELSERIE!

Sende einfach eine SMS mit **spiel9140** an **84200***



ENTERTAINMENT VOM FEINSTEN FÜR DEIN HANDY!

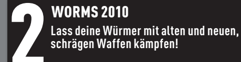


Real Klingeltöne 2
Songs in voller Länge 3

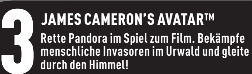
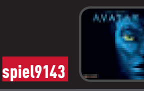
	2 Real Klingel-töne	3 Songs in voller Länge	
UNHEILIG - GEBOREN UM ZU LEBEN	titel6844	song2841	(3:50)
UNSER STAR FÜR OSLO - LENA MEYER-LANDRUT - SATELLITE	titel6845	song2842	(2:55)
STROMAE - ALORS ON DANSE	titel6846	song2843	(3:28)
KERI HILSON - I LIKE	titel6847	song2844	(3:38)
LADY GAGA - BAD ROMANCE	titel6848	song2845	(4:55)
LADY GAGA FEAT. BEYONCÉ - TELEPHONE	titel6849	song2846	(3:40)
BLACK EYED PEAS - MEET ME HALFWAY	titel6850	song2847	(4:44)
IYAZ FEAT FLO RIDA - REPLAY	titel6851	song2848	(3:01)
DAVID GUETTA - KID CUDI - MEMORIES	titel6852	song2849	(3:28)
CHERYL COLE - FIGHT FOR THIS LOVE	titel6853	song2850	(3:46)
KOOL SAVAS FEAT. OLLI BANJO - TECHNOPILOT	titel6854	song2851	(3:44)
RIHANNA - RUDE BOY	titel6855	song2852	(3:43)
LADY GAGA - POKER FACE	titel6856	song2853	(3:57)
ICH + ICH - PFLASTER	titel6857	song2854	(3:24)
DIE ATZEN FRAUENARZT & MANNY MARC - ATZIN	titel6858	song2855	(3:07)
CRAZY FROG - AXEL F	titel6859	—	—
SIDO - SIE BLEIBT	titel6860	song2856	(4:05)
JASON DERULO - IN MY HEAD	titel6861	song2857	(3:18)
BLACK EYED PEAS - ROCK THAT BODY	—	song2858	(4:29)
TIMBALAND - IF WE EVER MEET AGAIN	titel6862	song2859	(3:59)

Handy Spiele 1

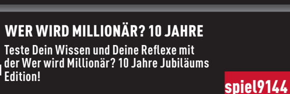
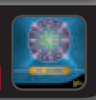
Für z.B. Worms 2010 sende eine SMS mit **spiel9142** an **84200***




1 DIE SIMS™ 3 REISEABENTEUER
Aus der meistverkauften PC-Reihe! Bestreite mit den Sims spannende Abenteuer an weltberühmten Orten.
spiel9141

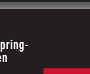
2 WORMS 2010
Lass deine Würmer mit alten und neuen, schrägen Waffen kämpfen!
spiel9142

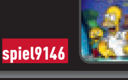
3 JAMES CAMERON'S AVATAR™
Rette Pandora im Spiel zum Film. Bekämpfe menschliche Invasoren im Urwald und gleite durch den Himmel!
spiel9143



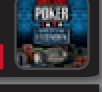
4 WER WIRD MILLIONÄR? 10 JAHRE
Teste Dein Wissen und Deine Reflexe mit der Wer wird Millionär? 10 Jahre Jubiläums Edition!
spiel9144



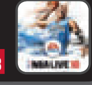
5 TETRIS®
Tetris - der absolute Spiele Klassiker!
spiel9145



6 DIE SIMPSONS ARCADE
Geh mit Homer auf Prügeltour durch Springfield und auf die Suche nach verlorenen Donuts!
spiel9146

7 WORLD SERIES OF POKER: HOLD'EM LEGENDEN
Werde von einem Niemand zur Poker Legende. Gewinne berühmte WSOP-Armbänder!
spiel9147

8 EA SPORTS NBA LIVE 10
NBA Live - Das realistische 5-gegen-5-Basketball fürs Handy!
spiel9148



9 EA SPORTS™ FUSSBALL MANAGER 10
Spiele EA SPORTS FUSSBALL Manager 10 mit neuen Stellungsspiel-Trainingsoptionen & Action-Highlights!
spiel9149



10 AGE OF EMPIRES III: THE ASIAN DYNASTIES
Nutze deine Führungsqualitäten, um mit deiner Zivilisation glorreich zu siegen!
spiel9150

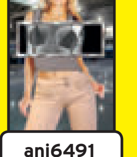
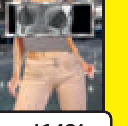
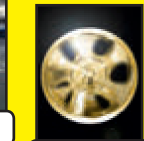
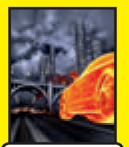
Themen 2

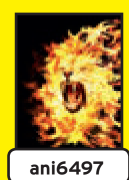
Dein normales Handy Menü ist Dir zu langweilig? Dann wähle jetzt zwischen diesen innovativen Designs!



Screensaver 2

Der Bildschirmschoner fürs Handy!



ani6491 ani6492 ani6493 ani6494
ani6495 ani6496 ani6497 ani6498

WIE BESTELLE ICH?

1. *Sende das Bestellwort* (z.B. für Worms 2010 sende spiel9142) an **84200***
2. *Klick den Downloadlink*
3. *Finde Dein Produkt und starte den Download*



*Jedes Abo nur (D) €5,99/Woche, (AT) €6,00/Woche, (CH) SFr9,90/Woche. Inhalte: 1 4 Gutscheine im Ringtoneking TopFun Sparabo (Spiele/SMS-Abfragen, ohne Erotik). Jederzeit Ende: stoptopfun per SMS. 2 6 Gutscheine im Ringtoneking TopEnjoy Sparabo (Töne/Logos/Funvideos, ohne Erotik). Jederzeit Ende: stoptopenjoy per SMS. 3 8 Gutscheine im Ringtoneking TopChart Sparabo (Songs/Musikvideos, ohne Erotik). Jederzeit Ende: stoptopchart per SMS. Für alle Abos gilt: Jede Bestellung zzgl. 1 SMS & WAP/GPRS-Kosten gem. Mobilfunktarif. Nach Aufbrauch des Abo-Guthabens gilt max. €5,00/Produkt bzw. SFr9,90. Guthabennutzung, Handytypen & AGB: www.ringtoneking.de, www.ringtoneking.at, www.ringtoneking.ch auf Handy und PC. Hilfe? (DE) 0180 5555600 (0,14 €/Min aus Festnetz, max. € 0,42 aus Mobilnetz) (AT) 0820 555610 (0,15€/Min) (CH) 0848 000 146. Mindestalter 16 Jahre.

EA, the EA logo, EA SPORTS, the EA SPORTS logo, The Sims, The Sims 3 logo and The Sims Plumbob Design and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. TWENTIETH CENTURY FOX, FOX, THE SIMPSONS, THE SIMPSONS characters, associated logos and wordmarks are trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation and its related entities. Tetris ®&© 1985-2009 Tetris® Holding LLC. Official FIFA licensed product. © The FIFA Brand OLP Logo is a copyright and trademark of FIFA. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual properties of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 2009 NBA Properties, Inc. All Rights Reserved. WORMS © 2009 TEAM 17 SOFTWARE. WORMS AND TEAM 17 ARE REGISTERED OR TRADEMARKS OF TEAM 17 SOFTWARE LIMITED. ORIGINAL CONCEPT ANDY DAVIDSON. All other trademarks are the property of their respective owners. / © 2009 Twentieth Century Fox Film Corporation. JAMES CAMERON'S AVATAR is a trademark of Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. © 2009 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. / Who Wants To Be A Millionaire? Logo, TM and © 2009 2waytraffic. All rights reserved / World Series of Poker™, WSOP® and related designs are trademarks of Harrah's License Company, LLC. Used with permission. This product is intended for use by those of legal age or older for amusement purposes only. / © 2007 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Games Studios logo, Age of Empires and Ensemble Studios are trademarks of the Microsoft group of companies.

Von: Raffael Vötter

Die erste Charge-GTX-400-Grafikkarte ging Mitte April an die Kunden. Wir vergleichen die Geforce-Karten mit Radeon-Neuerscheinungen.



SHOWDOWN | Kann Nvidias neue High-End-Kartengeneration Atis Flaggschiff HD 5870 vom Leistungsthron stoßen?

Grafikkarten-Frühling

In der vergangenen Ausgabe der PC Games nahmen wir Nvidias Geforce GTX 480 und 470 erstmals ausführlich unter die Lupe. Diese Mitte März eingetroffenen Vorserien-Karten wurden uns noch direkt von Nvidia zur Verfügung gestellt. Mittlerweile läuft die Produktion für den Einzelhandel auf vollen Touren – zumindest soweit es die knappe Grafikchip-Ausbeute beim Auftragsfertiger TSMC erlaubt. Auf den folgenden Seiten finden Sie die ersten Tests handelsüblicher GTX-400-Grafikkarten mit finalem BIOS, Packung und Zubehör. Dazu gesellen sich brandneue Radeon-Grafikkarten – darunter auch Exemplare mit 2 Gigabyte Videospeicher.

NEUES TESTSYSTEM

Im Zuge der Vorbereitung auf den GTX-400-Start fand bei der PC Games sozusagen ein gründlicher Frühjahrsputz statt. Unser Grafikkarten-Testsystem wurde aufgerüstet und wir spendierten ihm Intels LGA-1156-Plattform. Zusätzlich füttert nun ein auf 4,0 Gigahertz übertakteter Core i7-860 inklusive 4 Gigabyte DDR3-Speicher selbst die schnellsten Grafikkarten zeitnah und ohne Verzögerungen durch Leistungsengpässe mit Renderbefehlen. Im Zuge des Neuanfangs überarbeiteten wir zudem Feinheiten bei der Bewertung und renovierten den Benchmark-Parcours. Bei den getesteten Auflösungen verwenden wir die dank günstiger Preise für 22- und 24-Zoll-Flachbildschirme im 16:10-Format immer mehr genutzten Einstellungen 1.680 x 1.050 und 1.920 x 1.200 inklusive 4x MSAA/16:1 AF. Zusätzlich ist auch die maßgeblich für die Leistungsnote der Grafikkarten verantwortliche Spiele-Auswahl von fünf auf neun Titel angewachsen. Wie bei jeder Neuauflage der Benchmarks sind die neuen Leistungs- und Endnoten nicht mit älteren vergleichbar, da gleichzeitig ein neues Wertungssystem vorliegt. Dementsprechend passen wir auch die Wertungen in der Grafikkarten-Sparte unseres Einkaufsführers ab Ausgabe 07/10 an.

EDEL-GRAFIKKARTEN RADEON HD 5870 MK-13-EDITION

Beim Testsieger verheiratet der Online-Shop Edel-Grafikkarten Prolimatechs Kühlboliden MK-13 (Testnote: 1,68) mit der Radeon HD 5870. Ebenfalls zum Lieferumfang gehören eine Einbauschiene, zwei Lüfter des Typs Silent Wings USC von Be Quiet sowie vier Adapter: zwei zum Betrieb mit 7- und zwei weitere für 12-Volt-Lüfterspannung. Dank der standardmäßigen Übertaktung auf 900/2.500 Megahertz (normaler Takt: 850/2.400 Megahertz) ist die Paarung nicht nur sehr schnell, sondern auch sehr leise. Mit 7 Volt werden lediglich 0,3 Sone bei 49 Grad erreicht. Mit einer solch fürstlichen und leistungsstarken Ausstattung nur im Futuremark (extremer Belastungstest für Grafikkarten) werden die Spannungswandler (VRM = Volt Regulator Module) deutlich wärmer als 100 Grad. Da Edel-Grafikkarten eine AMD-Referenzplatine (Testmuster: Club 3D) als Basiskarte einsetzt, besteht die Option, die Spannung bei dem edlen 3D-Beschleuniger mithilfe MSIs Afterburner-Tool (BONUSCODE: 2757) unter www.pcgameshardware.de zu erhöhen (Overvolting). Im Test sind 1,05 Gigahertz Chiptakt bei 1,35 Volt kein Problem für den Kühler – zumindest bei 12 Volt (1,9 Sone Lautheit). Beachten Sie vor dem Kauf die üppigen Ausmaße des MK-13 inklusive der beiden Lüfter (siehe Testtabelle). Insgesamt überzeugt die HD 5870 MK-13 mit einem runden Gesamtpaket und sehr guter Performance. Ein Schnäppchen ist der Führende dieser Marktübersicht allerdings nicht.

SAPPHIRE RADEON HD 5870 TOXIC/2G (FULL RETAIL)

Die neben der Geforce GTX 480 wohl interessanteste Grafikkarte für anspruchsvolle Spieler stammt aus dem Hause Sapphire. Nachdem bereits einige Radeon-Modelle mit dem bewährten Verdampfungskühler (Vapor-X-Kühler) bestückt wurden, handelt es sich bei dieser Karte um die erste mit 2 Gigabyte Videospeicher. Sapphire verzichtet auf den Einsatz von Speicherchips mit der doppelten Datendichte und platziert stattdessen weitere acht Speicherbausteine à 128 Megabyte auf der Rückseite der Platine. Eine von sieben Schrauben fixierte, metallene Rückplatte hält die Bausteine auf akzeptabler Betriebstemperatur – mit fühlbarer Hitzeentwicklung nach einiger Zeit unter Last. Auch der Kühlblock für die Spannungswandler ist fest verschraubt.

„Toxic“ steht bei Sapphire für hohe Übertaktung ab Werk, dementsprechend rechnet der vollwertige Cypress-Grafikchip mit 925 anstelle der standardisierten 850 Megahertz (+9 Prozent), während der Speicher mit 2.450 Megahertz arbeitet (Standard: 2.400 Megahertz). Damit sichert sich die Karte knapp den Benchmark-Sieg unter den 5870-Karten. Nvidias Geforce GTX 480 ist durchschnittlich zehn Prozent schneller. Sapphire führt übrigens auch eine Vapor-X/2G mit Standardtakt. Die 2-Gigabyte-Karten basieren auf einer ähnlichen

Platine wie die HD 5870 Vapor-X in der Revision 2. Letzterer attestierten wir in einem vorangegangenen Test (Wertungsnote: 2,16) eine gute Kühlleistung bei lediglich 1,7 Sone unter Spielelast. Die Toxic 2GB wird mit 2,4 Sone wahrnehmbar lauter, ist im Leerlauf aber kaum aus dem PC herauszuhören (0,6 Sone). Zu dem saphirblauen Printed Circuit Board (PCB) gehört auch ein Kontrollchip (uP6213AJ) für die Spannung des Grafikchips (VGPU) von UPI Semiconductor. Wie bei vielen anderen Karten erlaubt dieser Chip mit der analogen Spannungsversorgung keine Änderung der GPU-Spannung. Das ist jedoch – neben dem hohen Preis – der einzige Schwachpunkt der Toxic/2G, die dank ihres Übertaktungspotenzials und 2 Gigabyte Videospeicher eine der potentesten Grafikkarten auf dem Markt ist.

GAINWARD GEFORCE GTX 480

Die einzige Geforce-GTX-480-Testkarte stammt aus dem Hause Gainward. Die Edelmarke der Mutterfirma Palit adaptiert – wie alle Nvidia-Partner zurzeit – das Referenz-Platinen und -Kühldesign. Wie alle Retail-Karten des Typs GTX 400 verfügt auch sie über das neueste, Anfang April von Nvidia veröffentlichte BIOS in der Version 70.00.1A.00.02. Es stellt sicher, dass die Lüftersteuerung bereits oberhalb von 70 Grad Grafikchip-Temperatur aktiv wird und die Drehzahl erhöht. Ab 86 Grad – bei Volllast binnen Minuten erreicht – setzt der 1,8 Ampere starke Radiallüfter alles daran, die GPU nicht deutlich wärmer werden zu lassen. Das Maximum bei unserem Testmuster beträgt in Spielen 65 Prozent Drehzahl, was der Spieler mit 4,6 Sone zu hören bekommt. Die Referenzkarte von Nvidia, ausgestattet mit einem älteren BIOS, lag noch bei sehr lauten 6,9 Sone. Auch die Leerlauf-Lautheit ist mit 1,3 Sone verbesserungsfähig.

In unserem Spiele-Index liegt die GTX 480 rund 17 Prozent vor AMDs Radeon HD 5870. Damit ist sie derzeit die schnellste Grafikkarte mit einem Grafikchip (Single-GPU) – zu einem hohen Preis. Die Leistungsaufnahme im Leerlauf, 41 Watt gegenüber durchschnittlich 25 Watt der HD-5800-Karten, kostet täglich Geld. Mit gemessenen 229 Watt unter Spielelast verbraucht die Gainward GTX 480 rund 100 Watt mehr als eine HD 5870/1G im Referenzdesign; bei neueren, vom Werk aus übertakteten Modellen wie der Vapor-X oder der Powercolor PCS+ liegt die Differenz bei etwa 70 Watt. Da Nvidia bei der GF100-Generation erstmals einen Mini-HDMI- anstelle des TV-Ausgangs installiert, befindet sich das passende Adapterkabel auf den normalen HDMI-Anschluss in der Packung. Daneben liegen ein DVI-VGA-Umstecker sowie ein Stromadapter (Molex auf 6-Pin) und eine Treiber-CD.

POWERCOLOR RADEON HD 5870 PCS+

Noch vor etwa zwei Jahren hatten Powercolor-Karten den Ruf, gut gekühlt, aber laut zu sein – heutzutage erreicht uns eine leise Radeon nach der anderen. Auf die HD 5850 PCS+ (1,4 Sone unter Last; Testnote: 2,19) folgt jetzt ihre große Schwester, die HD 5870 PCS+. Sie ist werkseitig auf 875/2.450 Megahertz übertaktet, was ihr in Spielen zu drei Prozent mehr Fps gegenüber dem HD-5870-Standard verhilft. Zum Erreichen des Grafikchiptakts werden 1,2 Volt GPU-Spannung angelegt (Standard: 1,1625), weshalb die Karte unter Last überdurchschnittliche 159 Watt verbraucht.

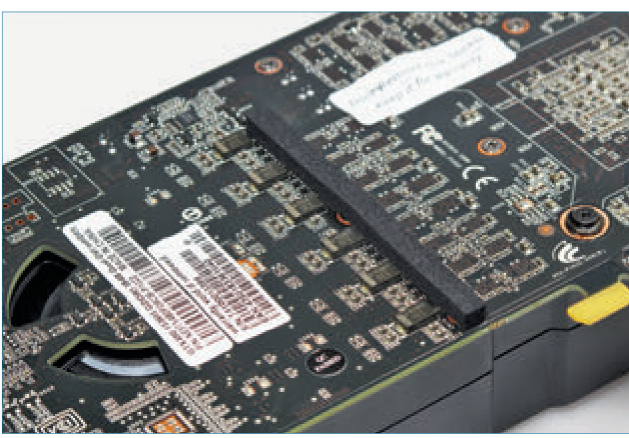
Das wortwörtlich hervorstechende Merkmal der feuerroten Platine ist ihr Kühler: Er besitzt vier Heatpipes, zwei davon 8 Millimeter dick, welche die Hitze vom Cypress-Chip an die Kühllamellen ableiten. Ein 92 Millimeter großer Axiallüfter liefert die benötigte Frischluft, die auch über den mit Pins befestigten VRM-Kühlblock gleitet. Die von uns in Spielen gemessene Lautheit beträgt gute 1,7 Sone – neben der Sapphire Vapor-X 2.0 ist die 5870 PCS+ von Powercolor damit die leiseste Herstellerkarte. Im Leerlauf verzeichnen wir schwach hörbare 0,7 Sone bei guten 22 Watt Leistungsaufnahme. Grund zur Kritik liefert nur der wie auf der Sapphire Radeon HD 5870 Toxic/2G verbaute VGPU-Kontrollchip, der kein Ändern der Grafikchipspannung ermöglicht. Zum Ausgleich liegt ein Steam-Gutschein für **Colin McRae: Dirt 2** im Karton.

SAPPHIRE RADEON HD 5870 EYEFINITY 6 (FULL RETAIL)

Eyefinity-Technologie – das steht für Monitore, so weit das Auge reicht. Mit einer handelsüblichen Radeon HD 5870 ist es möglich, maximal drei Bildschirme anzusteuern. Die Eyefinity 6 erlaubt

GEFORCE GTX 480: RETAIL-DESIGN IM DETAIL



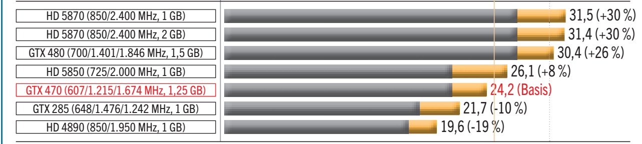


Abgesehen von den üblichen Aufklebern, bestückt mit Daten und Part-/Seriennummern, unterscheiden sich die GTX-480-Verkaufskarten nur minimal von den Vorserienmodellen, die wir in der vergangenen Ausgabe testeten. So verfügen die Platinen nun an der Rückseite über einen Abstandshalter aus Schaumstoff. Dieser ist nur beim Einsatz von mehreren Karten im SLI-Verbund von Belang: Er verhindert Kurzschlüsse aufgrund des freiliegenden Kühlmetalls. Beachten Sie auch die Heatpipes, die oben 1,5 Zentimeter herausragen (Gehäuseplatz!).

LEISTUNG: CRYSIS WARHEAD

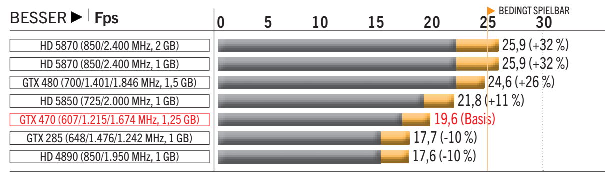
1.680 x 1.050, DX10, maximale Details (64 Bit, Enthusiast), „From Hell's Heart" (Fraps)

BESSER ▶ | Fps 0 5 10 15 20 25 30 ▶ BEDINGT SPIELBAR



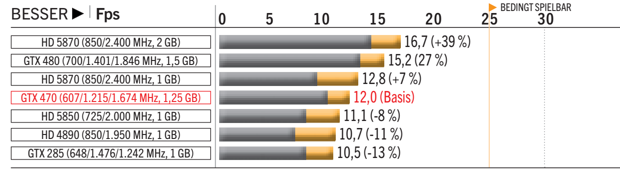
1.920 x 1.200, DX10, maximale Details (64 Bit, Enthusiast), „From Hell's Heart" (Fraps)

BESSER ▶ | Fps 0 5 10 15 20 25 30 ▶ BEDINGT SPIELBAR



2.560 x 1.600, DX10, maximale Details (64 Bit, Enthusiast), „From Hell's Heart" (Fraps)

BESSER ▶ | Fps 0 5 10 15 20 25 30 ▶ BEDINGT SPIELBAR



Minimum-Fps | 4x MSAA (Spiel), 16:1 AF (Treiber)

System: Core i7-860 (4 GHz), MSI P55-GD65, 2x 2 Gigabyte RAM (DDR3-1600); OS: Windows 7 x64, Treiber: GF 197.45/41 WHQL, Cat 10.3b **Bemerkungen:** 1,5 und 2 Gigabyte Videospeicher zahlen sich erst ab 2.560 x 1.600 oder 1.920 x 1.200 inkl. 8x MSAA aus – dann aber mit bis zu 30 Prozent mehr Leistung.

MEINUNG AUS DER REDAKTION

Direct-X-11-Grafikkarten



Seit Monaten dominieren Radeon-HD-5000-Grafikkarten den Markt und passend dazu auch unsere Grafikkartentests. Mit der Veröffentlichung von Nvidias neuer GTX-400-Generation ist zwar das Radeon-Monopol vorerst beendet, nicht aber unsere Empfehlungen dieser Karten. Nvidias Partner adaptieren dieser Tage traditionell das vorliegende Referenzdesign. Das heißt: Egal von welchem Hersteller Sie eine Geforce GTX 480/470 kaufen, Sie erhalten dieselbe Hardware mit unterschiedlichen Aufklebern, verschiedenen Garantiezeiten sowie geringfügig unterschiedlichem Zubehör. Ergo gilt für jede aktuell erhältliche Geforce GTX 400 die relativ hohe Leistungsaufnahme (mit leichter Streuung) sowie die damit verbundene, deutlich hörbare Lüfteraktivität. Dem stehen die neuen, oft sehr leisen Eigendesigns der AMD-Partner gegenüber. Bis Nvidias Partner die Lautstärke mithilfe ausgeklügelter Kühldesigns entschärft haben, ist eine aktuelle Radeon HD 5800 für die meisten Spieler das „rundere" Produkt. Ab Mai könnte sich das allerdings ändern. (rv)

> „AMDs Partner bieten nach wie vor die ‚runderen' Produkte an."
>
> Raffael Vötter, Fachbereich Grafikkarten



POWERCOLOR HD 5870 PCS+ GEGEN HD 5850 PCS+ | Erstere (siehe Bild oben) verfügt über zwei extradicke Heatpipes (8 anstelle von 6 Millimetern Durchmesser) zwecks rascherer Wärmeabfuhr.

RADEON ODER GEFORCE? PRO UND KONTRA

Kaufen Sie eine Radeon HD 5000, wenn Sie …

- … Wert auf niedrige Lautstärke legen (gilt für die neuen, partnereigenen Kühldesigns).
- … Wert auf eine sehr niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf (Desktop) legen.
- … primär viele Bilder pro Sekunde zum fairen Preis wünschen (HD 5870/5850 mit je 1 Gigabyte)
- … die optisch hervorragende Supersampling-Kantenglättung (SGSSAA) nutzen wollen.
- … Wert auf Eyefinity-Funktionen (Anschlüsse für viele Monitore; Multi-Monitoring) legen.
- … die hübsche Custom-Filter-Kantenglättung (CFAA) nutzen möchten.
- … gegenüber flimmerndem anisotropen Filter unempfindlich sind – die Filter „Optimierungen" lassen sich nicht vollständig abschalten.
- … Crossfire (2 Ati-Karten im Verbund) nutzen möchten. Es läuft auf allen Non-Nforce-Platinen.

Kaufen Sie eine Geforce GTX 400, wenn Sie …

- … die schnellste Einchip-Grafikkarte suchen (gilt nur für die GTX 480).
- … gegenüber hoher Lautstärke unter Last und großem Verbrauch unempfindlich sind.
- … flimmerfreies AF wünschen (die Filter-„Optimierungen" lassen sich deaktivieren).
- … selbst entscheiden wollen, ob Transparenz-SSAA oder -MSAA zum Einsatz kommt.
- … Supersampling- und Hybrid-AA möchten (inoffiziell per Nhancer-Tool aktivierbar).
- … Tessellation in Spielen (**Metro 2033, Stalker: Call of Prypiat**) flüssig nutzen möchten.
- … Wert auf CUDA (Berechnungen per Grafikchip wie GPU-Physx, Vreveal oder Badaboom) legen.
- … sich die Option auf SLI freihalten wollen (Nforce- oder X58-/P55-Board nötig).

– nomen est omen – den Parallelbetrieb von bis zu sechs Monitoren; ebenso viele Mini-Displayport-Anschlüsse an der Front der Karte machen es möglich. Um die Pixelflut auch im Spielebetrieb möglichst ohne Stocken zu bewältigen, verfügt die Karte über satte 2 Gigabyte Videospeicher. Abseits dieser Besonderheiten weisen sowohl der Kühler als auch die Platine kaum Unterschiede gegenüber dem HD-5870-Referenzdesign auf; die Grafikchipspannung ist veränderbar. Wie bei Sapphires HD 5870 Toxic/2G sitzen acht Speicherchips (8x 128 Megabyte) auf der Rückseite der Platine, gekühlt von einer metallenen, verschraubten Rückplatte. Die Slotblende besitzt durch den Verzicht auf DVI-Ausgänge doppelt so viele Luftauslässe wie das Referenzdesign, dennoch ist die Eye 6 lauter: In Spielen werden bis zu 4,4 Sone erreicht (HD 5870/1G: 3,1 bis 3,7 Sone), im Leerlauf gute 0,9 Sone.

Falls Sie mit dem Gedanken spielen, die vor allem für Multi-Monitor-Fans besonders attraktive Eye 6 als günstige 2-Gigabyte-Radeon einzusetzen, beachten Sie, dass die beiliegenden DVI-Adapter (komplette Aufzählung in der Testtabelle) nur ein Single-Link-Signal erzeugen. In Kombination mit einem 30-Zoll-LCD beträgt die maximale Auflösung 1.280 x 800 Pixel. Handelsübliche 24-Zöller mit Full-HD-Auflösung oder 1.920 x 1.200 werden jedoch optimal befeuert.

HIS RADEON HD 5870 ICOOLER V TURBO

Bereits auf den ersten Blick erinnert die HD 5870 Icooler V an Sapphires Vapor-X Revision 2. Nach Abnahme des Kühlers bestätigt sich unser Verdacht: Bis auf wenige Details und andere Drosseln nutzen HIS und Sapphire dieselbe Platine für ihre Grafikkarten. Auch die Kühltechnologie stammt aus der gleichen Quelle: Der Hersteller Microloops, Erfinder der Vapor-Chamber-Kühlung, fertigt nicht mehr exklusiv für Sapphire. So sitzt auf der HIS HD 5870 Icooler V ebenfalls eine Vapor-Kammer, allerdings eingebettet in ein kleineres Kühllamellenpaket und ohne Heatpipe-Unterstützung. Wenig verwunderlich ist, dass HIS im Lautstärke-Duell das Nachsehen hat: Die Icooler V Turbo erreicht in Spielen bis zu 2,7 Sone – Powercolor und Sapphire halten ihre HD-5870-Designs auf 1,7 Sone. Zum Vergleich: Das rotschwarze AMD-Referenzdesign erreicht maximal 3,7 Sone. Auf dem Desktop beträgt die Lautheit hörbare 1,2 Sone und die Leistungsaufnahme gute 23 Watt. Alles in allem eine schnelle HD 5870 mit einem relativ lauten Kühler.

MSI N470GTX-M2D12B UND GAINWARD GEFORCE GTX 470

Die von uns getesteten Grafikkarten von MSI und Gainward stehen stellvertretend für alle aktuell auf dem Markt erhältlichen GTX-470-Modelle. Anders als bei der GTX 480 ist Nvidias auf der GTX 470 zum Einsatz kommender Luftquirl komplett verschalt; die fünf Heatpipes verstecken sich vollständig unter der Plastikhaube. Im Leerlauf beträgt die Lautheit 0,9 (MSI) respektive 1,0 Sone (Gainward), stets bei 40 Prozent Lüfterdrehzahl. Tipp: Wenn Sie den Wert mithilfe des Afterburners (Download siehe weiter oben) auf 30 Prozent (Minimum) senken, erreichen die Karten sehr gute 0,3 bis 0,4 Sone, ohne dass die Grafikchiptemperatur deutlich über 50 Grad ansteigt. Unter Spielelast tut sich das größere Manko auf: Die Testkarten produzieren hier 4,7 (Gainward) bis 4,9 Sone (MSI); das ist selbst mit Kopfhörern wahrnehmbar. Mithilfe des MSI Afterburners 1.6 ab der Beta-Version 5 ist das Undervolting des Grafikchips möglich. Indem Sie davon Gebrauch machen, sparen Sie bis zu 20 Watt und die Lautheit sinkt unter 4,5 Sone. In unserem neuen Spiele-Index platziert sich die GTX 470 exakt neben der HD 5870/1G, dementsprechend fällt die Note gleich aus. Beachten Sie, dass die übertakteten Modelle der HD 5870 ein paar Prozente schneller rechnen. Insgesamt eine funktionsreiche, aber relativ laute Alternative zur Radeon HD 5870/5850. ❑

FAZIT

Grafikkarten

GTX 400 oder HD 5800? Beide Karten-Typen haben ihre Vor- und Nachteile. Viele Bilder pro Sekunde bekommen Sie in jedem Fall. Unser Tipp ist ein Blick auf die Liste links – machen Sie die Wahl nicht nur an der Bildrate fest, sondern finden Sie das beste Gesamtpaket für sich. Gerade Nvidia bemüht sich um Funktionen abseits der Fps. All jene, die maximal 200 Euro für eine Grafikkarte ausgeben möchten, werden bei Atis HD5770-Reihe fündig, etwa mit der MSI Radeon HD 5770 Hawk (160 Euro).

GRAFIKKARTEN

Neues Wertungssystem; Noten nicht mit vergangenen Tests vergleichbar!









Produkt	HD 5870 MK-13 Edition	HD 5870 Toxic 2GB (Full Retail)	Geforce GTX 480	Radeon HD 5870 PCS+
Hersteller/Webseite	Edel-Grafikkarten.de	Sapphire (www.sapphiretech.de)	Gainward (www.gainward.com)	Powercolor (www.powercolor.com/de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 520,-/ausreichend	Ca. € 500,-/ausreichend	Ca. € 500,-/ausreichend	Ca. € 400,-/ausreichend
Grafikeinheit; Codename	Radeon HD 5870; Cypress XT (40 nm)	Radeon HD 5870; Cypress XT (40 nm)	Geforce GTX 480; GF100 (40 nm)	Radeon HD 5870; Cypress XT (40 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten	1.600/80	1.600/80	480/60	1.600/80
2D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	157/600 MHz (0,95 Spannung Grafikchip)	157/600 MHz (0,95 Spannung Grafikchip)	51/101/135 MHz	157/600 MHz (0,95 Spannung Grafikchip)
3D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	900/2.500 MHz (1,164 Spannung Grafikchip)	925/2.450 MHz (1,200 Spannung Grafikchip)	701/1.401/1.848 MHz (1,0 Spannung Grafikchip)	875/2.450 MHz (1,200 VGPU)
Ausstattung (20 %)	**2,08**	**1,75**	**2,15**	**2,28**
Speichermenge/Anbindung	1.024 Megabyte (256 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)	1.536 Megabyte (384 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (0,4 ns, Samsung HC04)	GDDR5 (0,4 ns, Samsung HC04)	GDDR5 (0,4 ns, Samsung HC04)	GDDR5 (0,4 ns, Samsung HC04)
Monitoranschlüsse	Displayport, HDMI, 2 x DL-DVI	Displayport, HDMI, 2 x DL-DVI	Mini-HDMI, 2 x Dual-Link-DVI	Displayport, HDMI, 2 x DL-DVI
Kühlung	Prolimatek MK-13, 2 x Silent Wings USC	Dual-Slot, Vapor-Chamber, Rückplatte, 75 mm	Nvidia-Referenz, Dual-Slot, 65 mm radial	Dual-Slot, 4 Heatpipes, 92 mm axial
Software/Tools	Treiber-CD	Treiber-CD	Treiber-CD	Treiber-CD
Spiele-Vollversionen	Alone in the Dark	-	-	Steam-Gutschein für Colin McRae Dirt 2
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (englisch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre
Videokabel/Sonstiges	Fan-Adapter: 12 und 7 Volt, Crossfire-Brücke	Crossfire-Brücke	Mini-HDMI-auf-HDMI-Kabel	Crossfire-Brücke
Adapter	DVI-VGA, Molex-auf-6-Pin	DVI-VGA, Molex-auf-6-Pin, Molex-auf-8-Pin	DVI-VGA, Molex-auf-6-Pin	DVI-VGA
Eigenschaften (20 %)	**1,57**	**2,10**	**3,09**	**2,01**
Temperatur (2D/Crysis Warhead; VRMs (Crysis Warhead)	25/45 (GPU); 62 (VRMs) Grad Celsius	32/67 (GPU); -- (VRMs) Grad Celsius	47/87 (GPU); -- (VRMs) Grad Celsius	28/67 (GPU); -- (VRMs) Grad Celsius
Lautstärke (2D/Race Driver: Grid/Furmark/100 %)	0,3 (7 Volt) oder 1,9 Sone (12 Volt)	0,6/2,4/4,9/11,8 Sone	1,3/4,6/10,1/13,0 Sone	0,7/1,7/3,4/6,6 Sone
Leistungsaufnahme (2D/Race Driver: Grid/Furmark)	19/142/205 Watt	20/164/224 Watt	41/229/318 Watt	22/159/228 Watt
Übertaktungspotenzial (GPU/ALU/VRAM)	980/2.750 MHz (+9/10 Prozent)	980/2.600 MHz (+6/6 Prozent)	810/1.620/2.000 MHz (+14/8 Prozent)	970/2.650 MHz (+11/8 Prozent)
Länge/Höhe der Karte; Stromstecker	26,7/8,3 Zentimeter; 2 x 6-Pin	25,7/4,1 Zentimeter; 1 x 8-Pin/1 x 6-Pin	26,7/3,7 Zentimeter; 1 x 8-Pin/1 x 6-Pin	26,5/4,1 Zentimeter; 2 x 6-Pin
Leistung (60 %) – Auszug!	**2,17**	**2,15**	**1,74**	**2,17**
Call of Duty: Modern Warfare 2 (DX9)	112,8/98,6 Fps	114,9/100,7 Fps	113,7/99,5 Fps	110,5/96,6 Fps
Battlefield: Bad Company 2 (DX10)	62,3/52,5 Fps	63,5/53,8 Fps	77,5/63,6 Fps	61,1/51,4 Fps
Crysis Warhead (DX10, 64 Bit)	33,1/26,9 Fps	33,9/27,8 Fps	30,4/24,6 Fps	32,4/26,3 Fps
Colin McRae: Dirt 2 (DX9)	85,4/77,4 Fps	87/78,7 Fps	106,2/93,2 Fps	83,7/75,8 Fps
Grand Theft Auto 4 (DX9)	57,2/54,1 Fps	57,8/54,7 Fps	72,7/71,1 Fps	55,7/52,5 Fps
FAZIT	+ Exzellenter Kühler + Großes Übertaktungspotenzial − Hoher Preis	+ Sehr schnell + 2 Gigabyte Videospeicher − Hohes Preisniveau	+ Extrem schnell + Bildqualität − Laut und stromhungrig	+ Leiser Kühler + Gutes Spiel inklusive − Kein Under-/Overvolting möglich
	Wertung: **2,03**	Wertung: **2,06**	Wertung: **2,09**	Wertung: **2,16**

GRAFIKKARTEN

Neues Wertungssystem; Noten nicht mit vergangenen Tests vergleichbar!









Produkt	HD 5870 Eyefinity 6 (Full Retail)	HD 5870 Icooler V Turbo	N470GTX-M2D12B	Geforce GTX 470
Hersteller/Webseite	Sapphire (www.sapphiretech.de)	HIS (www.hisdigital.com)	MSI (www.msi-computer.de)	Gainward (www.gainward.com)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 450,-/ausreichend	Ca. € 400,-/ausreichend	Ca. € 350,-/ausreichend	Ca. € 350,-/ausreichend
Grafikeinheit; Codename	Radeon HD 5870; Cypress XT (40 nm)	Radeon HD 5870; Cypress XT (40 nm)	Geforce GTX 470; GF100 (40 nm)	Geforce GTX 470; GF100 (40 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten	1.600/80	1.600/80	448/56	448/56
2D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	157/600 MHz (0,95 Spannung Grafikchip)	157/600 MHz (0,95 Spannung Grafikchip)	51/101/135 MHz	51/101/135 MHz
3D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	850/2.400 MHz (1,1625 Spannung Grafikchip)	875/2.450 MHz (1,165 Spannung Grafikchip)	608/1.215/1.674 MHz (0,95 Spannung Grafikchip)	608/1.215/1.674 MHz (0,95 Spannung Grafikchip)
Ausstattung (20 %)	**1,79**	**2,35**	**2,33**	**2,45**
Speichermenge/Anbindung	2.048 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)	1.280 Megabyte (320 Bit)	1.280 Megabyte (320 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (0,4 ns, Samsung HC04)	GDDR5 (0,4 ns, Samsung HC04)	GDDR5 (0,5 ns, Samsung HC05)	GDDR5 (0,5 ns, Samsung HC05)
Monitoranschlüsse	6 x Mini-Displayport	Displayport, HDMI, 2 x DL-DVI	Mini-HDMI, 2 x Dual-Link-DVI	Mini-HDMI, 2 x Dual-Link-DVI
Kühlung	AMD-Referenz, Dual-Slot, Rückplatte, 75 mm	Dual-Slot, Vapor-Chamber, 75 mm axial	Nvidia-Referenz, Dual-Slot, 65 mm radial	Nvidia-Referenz, Dual-Slot, 65 mm radial
Software/Tools	Treiber-CD	Bump Top (3D-Desktop), Treiber	Afterburner (OC-Tool), Treiber-CD	Treiber-CD
Spiele-Vollversionen	-	-	Coupon für Street Fight 4 oder Dark Void	-
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (englisch); 2 Jahre	Gedruckt (englisch); 2 Jahre
Videokabel/Sonstiges	2x Mini-DP auf DP, 2x Mini-DP auf SL-DVI	Crossfire-Brücke	-	Mini-HDMI-auf-HDMI-Kabel
Adapter	2x Mini-DP auf HDMI, 2x Strom	DVI-VGA, 2 x Molex-auf-6-Pin	HDMI-DVI, DVI-VGA, 2x Molex-auf-6-Pin	DVI-VGA, Molex-auf-6-Pin
Eigenschaften (20 %)	**2,55**	**2,09**	**2,77**	**2,78**
Temperatur (2D/Crysis Warhead); VRMs (Crysis Warhead)	43/80 (GPU); 70 (VRMs) Grad Celsius	38/62 (GPU); -- (VRMs) Grad Celsius	49/86 (GPU); -- (VRMs) Grad Celsius	43/87 (GPU); -- (VRMs) Grad Celsius
Lautstärke (2D/Race Driver: Grid/Furmark/100 %)	0,9/4,4/6,8/16,3 Sone	1,2/2,7/7,0/10,1 Sone	0,9/4,9/10,1/15,1 Sone	1,0/4,7/9,0/15,9 Sone
Leistungsaufn. (2D/Race Driver: Grid/Furmark)	23/173/229 Watt	23/143/204 Watt	27/189/224 Watt	33/190/250 Watt
Übertaktungspotenzial (GPU/ALU/VRAM)	980/2.600 MHz (+15/8 Prozent)	970/2.600 MHz (+11/6 Prozent)	725/1.450/1.850 MHz (+19/11 Prozent)	750/1.500/1.800 MHz (+23/8 Prozent)
Länge/Höhe der Karte; Stromstecker	28,0/3,8 Zentimeter; 1 x 8-Pin/1 x 6-Pin	25,7/3,7 Zentimeter; 2 x 6-Pin	24,1/3,7 Zentimeter; 2 x 6-Pin	24,1/3,7 Zentimeter; 2 x 6-Pin
Leistung (60 %) – Auszug!	**2,15**	**2,17**	**2,17**	**2,17**
Call of Duty: Modern Warfare 2 (DX9)	107,4/94 Fps	110,5/96,6 Fps	100,3/85,2 Fps	100,3/85,2 Fps
Battlefield: Bad Company 2 (DX10)	59,4/50,4 Fps	61,1/51,4 Fps	61,7/49,3 Fps	61,7/49,3 Fps
Crysis Warhead (DX10, 64 Bit)	31,5/25,9 Fps	32,4/26,3 Fps	24,2/19,6 Fps	24,2/19,6 Fps
Colin McRae: Dirt 2 (DX9)	81,4/73,7 Fps	83,7/75,8 Fps	89,3/77,8 Fps	89,3/77,8 Fps
Grand Theft Auto 4 (DX9)	54,2/51,4 Fps	55,7/52,5 Fps	66,6/56,7 Fps	66,6/56,7 Fps
FAZIT	+ 6-Monitor-Unterstützung + 2 Gigabyte Speicher − Unter Last relativ laut	+ Werkseitige Übertaktung + Gute Verbrauchswerte − Lauter Kühler	+ HD-5870-Leistungsniveau + Spiele-Vollversion − Lautstärke unter Last	+ HD-5870-Leistungsniveau + Großes Übertaktungspotenzial − Lautstärke unter Last
	Wertung: **2,16**	Wertung: **2,19**	Wertung: **2,32**	Wertung: **2,35**

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.

▶ = **Preis-Leistungs-Tipp**

GRAFIKKARTEN

▶ = Preis-Leistungs-Tipp

* Durchschnittswert aus **Crysis** und **Unreal Tournament 3** ** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich.
*** Durchschnittswert aus **Call of Duty: World at War**, **Crysis Warhead**, **Fallout 3** und **Race Driver: Grid**; Standard = 1.280 x 1.024/4x MSAA/16:1 AF, Extreme = 1.920 x 1.200/8x MSAA/16:1 AF

PCI-Express-Karten

	Preis	Direct X/Shader-Modell	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS**	Lautheit (2D/3D)	Standard-Leistung***	Extreme Leistung***	Wertung
Sapphire Radeon HD 5970 OC	Ca. € 600,-	DX11/SM5.0	2 x 1.024 (GDDR5)	735/2.020MHz	2 x 1.600/80	1,1/5,6 Sone	88,5 Fps	74,5 Fps	1,79
Powercolor Radeon HD 5870 LCS	Ca. € 450,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	875/2.500 MHz	1.600/80	0,4/2,3 Sone	79,0 Fps	60,2 Fps	1,88
Gigabyte Radeon HD 5870	Ca. € 360,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	850/2.400 MHz	1.600/80	0,7/3,3 Sone	77,5 Fps	59,2 Fps	2,08
Sapphire Radeon HD 5850 Toxic	Ca. € 300,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	765/2.250 MHz	1.440/72	0,5/1,6 Sone	72,7 Fps	51,6 Fps	2,16
Powercolor Radeon HD 5850 PCS+	Ca. € 270,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	760/2.100 MHz	1.440/72	0,7/1,4 Sone	72,0 Fps	50,7 Fps	2,19
MSI R5850-PM2DG1G-OC	Ca. € 290,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR3)	765/2.250 MHz	1.440/72	0,8/3,6 Sone	73,0 Fps	51,2 Fps	2,20
▶ MSI Radeon HD 5770 Hawk	Ca. € 160, -	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	875/2.400 MHz	800/40	0,3/0,4 Sone	52,2 Fps	36,2 Fps	2,57
Sapphire Radeon HD 5770 Vapor-X	Ca. € 160,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	860/2.400 MHz	800/80	0,3/0,7 Sone	52,2 Fps	36,2 Fps	2,62
Powercolor AX5770-1GBD5-MHD	Ca. € 140,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	850/2.400 MHz	800/40	0,8/2,7 Sone	52,0 Fps	36,2 Fps	2,71
Club 3D HD 5770 (Club-3D-Design)	Ca. € 140,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	850/2.400 MHz	800/40	0,8/1,3 Sone	52,0 Fps	36,2 Fps	2,74
Sapphire Radeon HD 5750 Vapor-X	Ca. € 140,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	710/2.320 MHz	720/36	0,7/1,0 Sone	44,5 Fps	31,7 Fps	2,79
Powercolor AX5750 SCS3	Ca. € 120,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	700/2.300 MHz	720/36	0 Sone (passiv)	43,7 Fps	31,0 Fps	2,83
▶ Powercolor AX5750 PDH PCS	Ca. € 120,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	700/2.300 MHz	720/36	0,3/0,5 Sone	43,7 Fps	31,0 Fps	2,85
Gainward GT 240 Golden Sample	Ca. € 90,-	DX10.1/SM4.1	1.024 (GDDR5)	585/1.890 MHz	96/32	0,6/0,8 Sone	32,0 Fps	15,5 Fps	3,23
Sapphire Radeon HD 4670 Ultimate	Ca. € 70,-	DX10.1/SM4.1	512 (GDDR5)	750/873 MHz	320/32	0 Sone (passiv)	26,0 Fps	15,0 Fps	3,37

HAUPTPLATINEN

Sockel 775 – Core 2 Duo, Core 2 Extreme, Core 2 Quad, Pentium und Celeron

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
▶ Asus P5Q Deluxe	Ca. € 120,-	P45	0610/1.03G	2	x16 (3), x1 (2), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 2 x Firewire, Express Gate	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
Asus Maximus II Gene	Ca. € 130,-	P45	0223/1.01G	1	x16 (2), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	7 x SATA, 2 x Firewire, LVD, Mem OK	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,47

Sockel 1366 – Core i7

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus Rampage II Extreme	Ca. € 290,-	X58/CH10R	0503/2.01G	3	x16 (3), x1 (2), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	7 x SATA, 2 x Fw., LCD-Anz., Temp.-Fühler	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,35
Asus Rampage II Gene	Ca. € 190,-	X58/CH10R	216/2.00G	2	x16 (2), x4 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	7 x SATA, 1 x Fw., Diag.-LEDs, Temp.-Fühler	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,39
EVGA X58 4 Way SLI Classified	Ca. € 490,-	X58/CH10R	49/1.0	7	x16 (7), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 3 x Firewire, Diagnose-LEDs	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,57
▶ Foxconn Flaming Blade GTI	Ca. € 140,-	X58/CH10R	8C9F1P05/–	2	x16 (2), x4 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, Diagnose-LEDs	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,77

Sockel AM3 – Phenom II, Phenom, Athlon 64, Athlon 64 X2

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	DDR3-1600	300 MHz	Super Pi	Wertung
Asus Crosshair IV Formula	Ca. € 190,-	890FX/SB850	1.02G/0405	x16 (4)	1 x 1.000 MBit/s	6 x SATA 3, 2 x USB 3.0, X-Fi-Features	Sehr gut	7-7-7-21, unganged	Stabil	24,3 Sek	1,36
MSI 890FXA-GD70	Ca. € 190,-	890FX/SB850	1.0B26/1.1	x16 (5), x1 (1)	2 x 1.000 MBit/s	6 x SATA 3, 2 x USB 3.0, OC-Regler	Sehr gut	7-7-7-21, unganged	Stabil	24,4 Sek.	1,43
Asrock 890GX Extreme3	Ca. € 100,-	890GX/SB850	1.10/1.02	x16 (3), x1 (1)	1 x 1.000 MBit/s	HD 4290, 6 x SATA 3, 2 x USB 3.0	Gut	Nicht stabil	Stabil	24,2 Sek.	1,53
▶ Gigabyte 770TA-UD3	Ca. € 75,-	770/SB710	F2/1.0	x16 (1), x1 (2)	1 x 1.000 MBit/s	6 x SATA II, 2 x USB 3.0, 2 x Firewire	Sehr gut	8-8-8-24, unganged	Stabil	24,3 Sek.	1,55
Gigabyte 880GM-UD2H	Ca. € 90,-	880G/SB710	F4/1.0	x16 (1), x1 (1)	1 x 1.000 MBit/s	Radeon HD 4250, 5 x SATA II	Gut	8-8-8-24, unganged	Stabil	24,3 Sek.	1,66
Asrock M3A790GXH/128M	Ca. € 80,-	790GX/SB750	1.00/1.05	x16 (3), x1 (1)	1 x 1.000 MBit/s	Radeon HD 3300, 6 x SATA II	Gut	Nicht stabil	Stabil	26,2 Sek.	1,68

Sockel 1156 – Core i7 und Core i5

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	x16-Slot	Weitere PCI-E-Slots	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	OC-Test	7-Zip	Super Pi	Wertung
Asus Maximus III Extreme	Ca. € 300,-	P55	0503/1.01G	Fünf Slots	–	1 x 1.000 MBit/s	NF200 SLI, 7 x SATA, 2 x SATA 3, 2 x USB 3.0	Sehr gut	200 MHz	9.698 kByte/s	15,522 Sek.	1,27
Gigabyte P55-UD6	Ca. € 190,-	P55	F3/1.0	Drei Slots	Zwei x1-Slots	2 x 1.000 MBit/s	10 x SATA, 1 x Fw., 4 x E-SATA, Diag.-LEDs	Sehr gut	200 MHz	9.217 kByte/s	15,225 Sek.	1,35
MSI P55-GD80	Ca. € 170,-	P55	1.10/1.1	Drei Slots	Zwei x1-Slots	2 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 1 x Firew., 3 x E-SATA, Diag.-LEDs	Sehr gut	200 MHz	9.019 kByte/s	15,741 Sek.	1,36
▶ Asrock P55 Pro	Ca. € 90,-	P55	1.50/1.03	Zwei Slots	Zwei x1-Slots	1 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, 2 x Fw., 2 x E-SATA, Diag.-LEDs	Sehr gut	200 MHz	9.032 kByte/s	15,600 Sek.	1,43
Asus P7H55D Deluxe	Ca. € 160,-	P55	0209/1.06G	Drei Slots	Zwei x1-Slots	2 x 1.000 MBit/s	9 x SATA, 1 x Fw., 1 x E-SATA, OC-Fernb.	Sehr gut	200 MHz	9.032 kByte/s	15,600 Sek.	1,43
Gigabyte H55M-UD2H	Ca. € 75,-	H55	F4/1.0	Zwei Slots	–	1 x 1.000 MBit/s	5 x SATA, 1 x Firewire, 1 x E-SATA	Sehr gut	200 MHz	9.611 kByte/s	15,568 Sek.	1,48

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

* Latenzen: 5-5-5-18, 2T ** Latenzen: 9-9-9-27, 2T

DDR2-RAM

Hersteller/Modell (Modellnummer)	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Maximale Übertaktung*	Stabile Latenzen DDR2-800, 2T	Stabile Latenzen DDR2-1066	Wertung
Corsair Dom. (TWIN2X4096-8500C5DF)	Ca. € 120,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	560 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12	5-5-5-15	1,45
OCZ Blade OCZB1150LV4GK	Ca. € 90,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1150	5-5-5-18	620 MHz, 1,9 Volt	4-4-4-12	5-5-5-15	1,48
G.Skill F2-8500CL5D-4GBPI	Ca. € 100,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	560 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12	5-5-5-15	1,61
▶ OCZ Platinum XTC Ed. (OCZ2P10664GK)	Ca. € 90,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1066	5-5-5-18	560 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12	5-5-5-18	1,61

DDR3-RAM

Hersteller/Model (Modellnummer)	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Maximale Übertaktung**	Stabile Latenzen DDR3-1333	Stabile Latenzen DDR3-1600	Wertung
Patriot Sector 5 Viper II (PW3G1600LLK)	Ca. € 140,-	2 x 2.048 MB, DDR3-1600	8-8-8-24	860 MHz, 1,75 Volt	5-5-5-15/5-5-5-15	6-6-6-18	1,56
A-Data X-Series (AX3U2000XB2G9-2X)	Ca. € 170,-	2 x 2.048 MB, DDR3-2000	9-9-9-24	840 MHz, 1,60 Volt	6-6-6-18/7-7-7-21	7-7-7-21	1,60
▶ G.Skill Ripjaws (F3-10666CL7D-4GBRH)	Ca. € 90,-	2 x 2.048 MB, DDR3-1333	7-7-7-21	850 MHz, 1,60 Volt	7-7-7-21/7-7-7-21	8-8-8-24	1,63

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

22 bis 24 Zoll (16:9/16:10)	Preis	Anschlüsse	Reaktionszeit	Schlieren/Corona	Spieletauglich/Inputlag	Helligkeit (0, 50, 100 %)	Helligkeitsabweichung	Wertung
Samsung Snycmaster 223RZ (22 Zoll, 1.680 x 1.050)	Ca. € 260,-	DVI-D	14 ms	Fast keine/keine	Ja/2 ms	84, 183 295 cd/m²	Maximal 14 %	1,72
Acer T230H (Multitouch)	Ca. € 350,-	D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	21 ms	Gering/gering	Ja/8 ms	12, 138, 270 cd/m²	Maximal 19 %	2,04
▶ LG Flatron W2453TQ (24 Zoll, 1.920 x 1.080)	Ca. € 190,-	D-Sub, DVI-D (HDCP)	16 ms	Sehr gering/gering	Ja/12 ms	52, 155, 295 cd/m²	Maximal 17 %	2,13
▶ Asus VH222H (22 Zoll, 1.680 x 1.050)	Ca. € 150,-	D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	24 ms	Sichtbar/gering	Ja/7 ms	53, 175, 295 cd/m²	Maximal 14 %	2,17
Samsung Syncmaster T240 (24 Zoll, 1.920 x 1.200)	Ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	26 ms	Gering/gering	Ja/10 ms	80, 185, 300 cd/m²	Maximal 18 %	2,18
Benq M2400HD (24 Zoll, 1.920 x 1.080)	Ca. € 235,-	D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	15 ms	Sehr gering/sichtbar	Ja/15 ms	55, 171, 320 cd/m²	Maximal 16 %	2,20
25 Zoll bis 30 Zoll (16:9/16:10)	**Preis**	**Anschlüsse**	**Reaktionszeit**	**Schlieren/Corona**	**Spieletauglich/Inputlag**	**Helligkeit (0, 50, 100 %)**	**Helligkeitsabweichung**	**Wertung**
Eizo Flexscan SX3031W (30 Zoll, 2.560 x 1.600)	Ca. € 2.200,-	D-Sub (Dual), DVI-D (Single)	19 ms	Sehr gering/keine	Ja/28 ms	73, 142, 250 cd/m²	Maximal 4 %	1,99
Samsung Syncmaster 275T Plus (27 Zoll, 1.920 x 1.200)	Ca. € 1.000,-	D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	17 ms	Gering/gering	Ja/28 ms	40, 213, 500 cd/m²	Maximal 7 %	1,99
▶ Asus VW266H (26 Zoll, 1.920 x 1.200)	Ca. € 280,-	D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	15 ms	Sehr gering/gering	Ja/4 ms	59, 149, 290 cd/m²	Maximal 21 %	2,06

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Interface	Größe	U/min	Lautheit (Leerlauf/Zugriff)	Zugriff	Cache	Transfer Lesen*/Schreiben*	Wertung
WD Caviar Black WD2001FASS	Ca. € 230,-	SATA 3 GBit/s	2.000 GB	7.200	0,3 Sone/0,6 Sone	9,8/5,0 ms	64 MB	115,6/115,5 MB/s	2,07
Samsung Spinpoint F3 HD103SJ	Ca. € 70,-	SATA 3 GBit/s	1.000 GB	7.200	0,4 Sone/0,9 Sone	13,5/6,8 ms	32 MB	118,8/117,8 MB/s	2,25
▶ Samsung Ecogreen F2 HD154UI	Ca. € 85,-	SATA 3 GBit/s	1.500 GB	5.400	0,2 Sone/0,3 Sone	14,8/8,9 ms	32 MB	87,2/84,2 MB/s	2,41

SOUNDSYSTEME

Stereo	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	RMS (Satelliten)	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Teufel Concept C 200	Ca. € 200,-	2+1	135 Watt	Je 50 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,71
▶ Logitech Z523	Ca. € 60,-	2+1	21 Watt	Je 9,5 Watt	Gut	Gut	Gut	2,16
Creative I-Trigue 3330	Ca. € 85,-	2+1	17 Watt	Je 6 Watt	Befriedigend bis gut	Befriedigend bis gut	Befriedigend bis gut	2,38
Mehrkanal	**Preis**	**Lautsprecher**	**RMS (Subwoofer)**	**RMS (Satelliten)**	**Hochtonbereich**	**Mitteltonbereich**	**Tieftonbereich**	**Wertung**
Creative Gigaworks S750	Ca. € 370,-	7+1	210 Watt	Je 70 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,52
Teufel Motiv 5	Ca. € 500,-	5+1	300 Watt	Je 40 Watt	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,53
▶ Teufel Concept E 200	Ca. € 220,-	5+1	300 Watt	Je 40 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,77

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Champion (bulk)	Ca. € 105,-	X-Fi (EMU20K2)	5 x Line-out, S/PDIF	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,29
Auzentech X-Fi Forte 7.1	Ca. € 130,-	X-Fi (EMU20K2)	5 x Line-out (Kabelpeitsche), S/PDIF	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,30
▶ Creative X-Fi Xtreme Gamer (bulk)	Ca. € 75,-	X-Fi (EMU20K2)	3 x Line-out	Gering	Sehr gut	Gut	1,37

MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Steelseries Xai	Ca. € 60,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	5.001 Dpi	96 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,54
Gigabyte M8000X	Ca. € 65,-	7 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	6.000 Dpi	110-148 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,58
▶ Logitech G500	Ca. € 40,-	7 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	5.700 Dpi	118-132 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,61

TASTATUREN

	Preis	Anschlag/Druckpunkt	Layout	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G19	Ca. € 120,-	Sehr gut/sehr gut	Full-Size/normal	USB	29 + LCD	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,40
Logitech G15 (Refresh)	Ca. € 70,-	Sehr gut/sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,43
▶ Microsoft Sidewinder X4	Ca. € 40,-	Gut/sehr gut	Full-Size/halbhoch	USB	16	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,59

SPIELERECHNER IM EIGENBAU

EINSTEIGER-PC

€ 705,-*

Prozessor: € 120,-
AMD Phenom II X4 925 (Sockel AM2+/AM3)
Kühler: € 0,-
Boxed-Kühler
Hauptplatine: € 75,-
Gigabyte 770TA-UD3 (Sockel AM3)
Arbeitsspeicher: € 90,-
G.Skill Ripjaws 2 x 2.048 MB, DDR3-1333, CL7
Grafikkarte: € 160,-
MSI Radeon HD 5770 Hawk (1.024 MB)
Soundkarte: € 0,-
Onboard
Festplatte: € 45,-
Samsung Spinpoint F3 HD502HJ (500 GB)
Netzteil: € 35,-
Be Quiet Pure Power L7 (350 Watt)
Gehäuse: € 45,-
NZXT Beta

AUFSTEIGER-PC

€ 1.300,-*

Prozessor: € 150,-
AMD Phenom II X4 965 BE (Sockel AM2+/3)
Kühler: € 35,-
Scythe Mugen 2 Revision B
Hauptplatine: € 190,-
Asus Crosshair IV Formula (Sockel AM3)
Arbeitsspeicher: € 90,-
G.Skill Ripjaws 2 x 2.048 MB, DDR3-1333, CL7
Grafikkarte: € 270,-
Powercolor Radeon HD 5850 PCS+ (1.024 MB)
Soundkarte: € 75,-
Creative X-Fi Xtreme Gamer (bulk)
Festplatte: € 85,-
Samsung Ecogreen F2 HD154UI (1.500 GB)
Netzteil: € 95,-
Silverstone Olympia Plus OP650-P (650 Watt)
Gehäuse: € 50,-
Sharkoon Rebel 9 Pro

HIGH-END-PC

€ 2.455,-*

Prozessor: € 445,-
Core i7-870 (Sockel LGA 1166)
Kühler: € 35,-
Scythe Mugen 2 Revision B
Hauptplatine: € 190,-
Giagbyte P55-UD6 (P55, Sockel 1166)
Arbeitsspeicher: € 140,-
Patriot Sector 5 Viper II, 2 x 2.048 MB, DDR3-1600
Grafikkarte: € 450,-
Powercolor Radeon HD 5870 LCS (1.024 MB)
Soundkarte: € 105,-
Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Champion (Bulk)
Festplatte: € 230,-
WD Caviar Black WD2001FASS (2.000 GB)
Netzteil: € 140,-
Corsair HX 850W (850 Watt)
Gehäuse: € 135,-
Thermaltake Element V

* In den Kosten sind noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-7-Lizenz enthalten.

Sie haben die Wahl!

Einen Leser werben, geniale Prämien* kassieren und bares Geld sparen!



PC GAMES Abo mit Prämie

JETZT 6% RABATT!

Ihre Vorteile:

- mit fetter Prämie
- Lieferung frei Haus
- günstiger als am Kiosk
- pünktlich und aktuell
- bei Bankeinzug zwei Ausgaben gratis!

12 Ausgaben ab € 63,-

PC GAMES Abo ohne Prämie

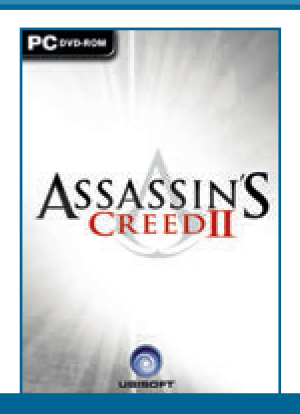
JETZT 6% RABATT!

Ihre Vorteile:

- jederzeit kündbar
- günstiger als am Kiosk
- Lieferung frei Haus
- pünktlich und aktuell

12 Ausgaben ab € 63,-

* Bitte beachten: Eine Prämie gibt es nur in Verbindung mit dem PC-Games-Prämien-Abo! Der Werber muss kein Abonnent sein.



ASSASSIN'S CREED 2

Lieferbar, solange Vorrat reicht.
Prämiennummer: 1096881



RAZER NAGA MMOG LASER GAMING MOUSE

Zuzahlung: € 15,00
Lieferbar, solange Vorrat reicht.
Prämiennummer: 1096848



ROCCAT ARVO

Lieferbar, solange Vorrat reicht.
Prämiennummer: 1097061



MEDUSA NX STEREO GAMING HEADSET

Lieferbar, solange Vorrat reicht.
Prämiennummer: 1097912



CONTROLLER FOR WINDOWS (PC/XBOX)

Lieferbar, solange Vorrat reicht.
Prämiennummer: 1094269



WIRELESS CONTROLLER FOR WINDOWS (PC UND XBOX)

Zuzahlung bei dieser Prämie nur € 10,-.
Lieferbar, solange Vorrat reicht.
Prämiennummer: 1096929

abo.pcgames.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland: Computec Kundenservice, Postfach, 20080 Hamburg, Fax: 01805-8618002 (14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz); Österreich: Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt, Fax: 0820-00 10 86; weitere Länder: Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern, Fax: 0041 (0)41-3292204

PC Games mit Prämie

- ❐ **Ja, ich möchte das PC-Games-Abo mit DVD.** (mit Prämie) 707845
  (€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)
- ❐ **Ja, ich möchte das PC-Games-Ab-18-Abo mit DVD.** (mit Prämie) 707846
  WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
  (€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)
- ❐ **Ja, ich möchte das PC-Games-Extended-Abo mit DVD.** (mit Prämie) 707847
  (€ 78,90/12 Ausg. (= € 6,58/Ausg.); Ausland € 90,90/12 Ausg.; Österreich € 86,10/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

PC Games ohne Prämie
jederzeit kündbar

- ❐ **Ja, ich möchte das PC-Games-Abo mit DVD.** (ohne Prämie) 702354
  (€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)
- ❐ **Ja, ich möchte das PC-Games-Ab-18-Abo mit DVD.** (ohne Prämie) 702352
  WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
  (€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)
- ❐ **Ja, ich möchte das PC-Games-Extended-Abo mit DVD.** (ohne Prämie) 702357
  (€ 78,90/12 Ausg. (= € 6,58/Ausg.); Ausland € 90,90/12 Ausg.; Österreich € 86,10/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail

(für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Datum   Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie	Nummer

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

BLZ:

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games. Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

❐ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Das wird gespielt

Der Kreis der Erhabenen ist klein: Spiele, die Menschen dauerhaft an den Bildschirm fesseln.

Gut gemachte Spiele faszinieren länger als bis zum Abspann. Durchdachte Titel finden ihren Halt in einer starken Community, die diese Produkte bereitwillig (und völlig kostenlos) mit Mods und Levels am Leben erhält. Diesen Monat empfehlen wir Ihnen neben unserem Mod-Special zu **Call of Duty 4: Modern Warfare** bzw. **World at War** vor allem die beiden gelungenen Einzelspieler-Erweiterungen für den Edelshooter **Crysis**. Käufer der Extended-Ausgabe finden auf dem Datenträger zusätzlich eine Auswahl der besten Mods für **Dragon Age: Origins**, **Fallout 3**, **Neverwinter Nights 2** und **The Witcher**. ❑

ALLE MODS AUF EINEN BLICK

	Ab-16-DVD	Ab-18-DVD	Extended-DVD
Call of Duty 4: Modern Warfare – Frontlines, Homefront Cells, Homefront Downtown, Map-Pack cod-infobase.de, Map-Pack Serverdateien, RCON-Application Bilder	•	•	–
Call of Duty: World at War – Ze Limper's Call of Duty World at War Weaponskins	•	•	–
Crysis: Mandate of Heaven, Rainy Days 2	•	•	–
Dragon Age: Origins – Alley of Murders, Circles Be Gone, DA Mod Manager, Dragon Age Quest: Master's Desire, Fragments of Ferelden, Natural Bodies, Realistic Look, The Winter Forge	–	–	•
Fallout 3: Cube Experimental, DarNified UI, Ghoul Mansion, MTUI, Rat Trap, The Secret of the Mole Rat Maze, XP Reward Hotfix	–	–	•
Far Cry 2: Map-Pack von Chris Gasser	•	•	–
Neverwinter Nights 2: A Hunt through the Dark, Blood Moon, Der Fluch der Zwerge 3 – Kapitel 1, Die Traumfängerin 2, Fate of a City, Subtetly of Thay 1 & 2	–	–	•
The Witcher: Deception, Entrapped, Evil Decision, Full Combat Rebalance & Flash-Mod, Patch 1.5, Poet's Pride, Scabbard-Mod, The Wedding, Wraiths of Quiet Hamlet	–	–	•

+++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +

TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE
Eine Gruppe Modder werkelt aktuell an der Mod **The Revenge of the Titan, Diablo 1 Tribute** für **Titan Quest: Immortal Throne**. Wie Projektleiter Carlos Rivera PC Games auf Anfrage bestätigte, soll das neue Abenteuer bis Jahresende veröffentlicht werden.
Info: www.titanquest.net

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2
Für **Battlefield: Bad Company 2** ist der **PC Stats Viewer** erschienen. Mit diesem nützlichen Tool können Sie komfortabel Ihre sämtlichen Statistiken, freigeschalteten Waffen sowie Pins und Achievements einsehen.
Info: www.moddb.com/mods/bfbc2-pc-stats-viewer

THE WITCHER
In der **Human Companion Mod** erhält Geralt Verstärkung von einem Ritter names Jard. Dieser folgt Ihnen nahezu überallhin und unterstützt Sie im Kampf. Bei Redaktionsschluss war die Mod als Version Beta 2 erhältlich.
Info: www.moddb.com/mods/human-companion-mod

HALF-LIFE 2
Mit **Exterminatus** tauchen Sie nun sogar mit **Half-Life 2** in die Welt des **Warhammer 40k**-Universums ein. In der Mod treten die Imperialen Space Marines in Ego-Sicht gegen Tyranidenschwärme an. Dabei müssen beide Parteien Missionsziele erfüllen.
Info: www.moddb.com/mods/exterminatus

LEFT 4 DEAD 2
Dank der **Mutations Mod** für **Left 4 Dead 2** sind Sie bezüglich der Mutation-Spielmodi nicht länger auf Valve angewiesen. Die Mod schaltet alle von Valve geplanten Varianten auf einmal frei. Außerdem sind drei völlig neue Mutationen enthalten.
Info: www.l4dmods.com

THE WITCHER

Deceits

Als eine von fünf Mods aus der Community hat es **Deceits** von Modder Magun geschafft, als Bonus-Abenteuer im offiziellen **Witcher**-Patch 1.5 (auf Extended-DVD) integriert zu werden.

Im Intro hat Geralt gerade eine beschwerliche Reise über die Kestre Mountains hinter sich gebracht. Per Brief bat ihn ein gewisser Esteral Thyssen um seine Assistenz bei einem wichtigen Problem im Ort Lan Exeter. Um was es genau geht, wusste Geralt nicht, wohl aber, dass der Auftrag Geld bringen würde.

Nun übernehmen Sie den Witcher und wollen nur noch schnell das nächste Dorf Deceits durchqueren, um zum Zielort weiterzureisen. Aber Sie kommen nicht weit, denn sofort dürfen (und müssen) Sie die ersten Bronze- und Silbertalente verteilen, mit denen der Modder seinen noch jungfräulichen Hexer für diese Questmod ausstattet. Zudem nagelt Ihnen gleich im Anschluss die Klatschtante von Deceits ein Gespräch ans Knie. Sie erfahren, dass Sie nicht bis Lan Exeter weiterreisen können, weil eine Brücke zerstört ist. Nachforschungen beim Bürgermeister ergeben, dass der gierige Bauarbeiter für die Reparatur satte 3.000 Orens fordert.

Nun beginnt die für **Witcher**-Mods übliche Erfüllung diverser Nebenquests, um die Hauptstory voranzutreiben. So vertreiben Sie etwa für Priesterin Lena Geister aus Ruinen, beseitigen für die Kräutertante einige Echinopses, klären einen Mord auf, gewinnen in der Kneipe ein Würfelturnier und, und, und. **Deceits** ist ebenso spannend wie abwechslungsreich und zu Recht der Gewinner des internationalen **The Witcher**-Mod-Contest geworden. *(mb)* ❑

Info: www.moddb.com/mods/deceits

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 3 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal


GEISTERSTUNDE | Wenn Sie die Erscheinungen an der Ruine beseitigen, winkt eine Belohnung.


AUF DIE ZWÖLF | Um das Startgeld fürs Pokerturnier zu sparen, hauen Sie einfach den Türsteher um.

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

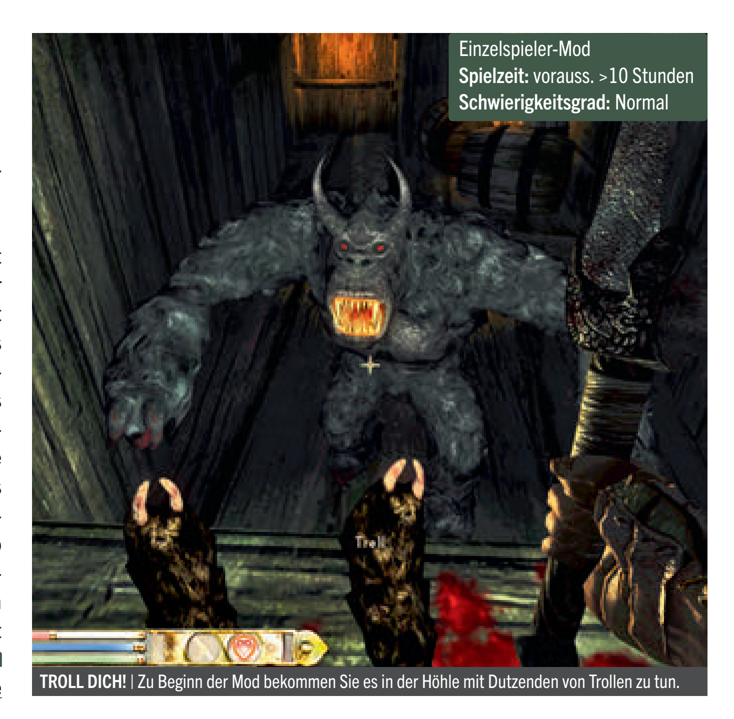
Nehrim

Die Fertigstellung der Total Conversion **Nehrim** für **The Elder Scrolls 4: Oblivion** nähert sich mit großen Schritten. PC Games durfte bereits eine Beta-Version anspielen. Unser Eindruck: Da kommt ein mächtig dickes Ding auf Sie zu!

Die Geschichte beginnt mit einem mysteriösen Brief, der Sie auffordert, sich zu einer rätselhaften Mine außerhalb der Stadt zu begeben. Leichtgläubig folgt Ihr Held dieser Aufforderung – und findet sich prompt in einer Falle wieder. Ab hier übernehmen Sie den Protagonisten und müssen sich zunächst durch stockdunkle Höhlen voller Trolle schlagen. Bald stellen Sie fest, dass Sie nicht der einzige Empfänger eines solchen Briefes waren …

In der storyintensiven Mod steckt gewaltig viel Arbeit: Die Entwickler erschaffen nicht nur eine komplett neue Welt und überarbeiten das gesamte Fähigkeitensystem, sondern komponieren darüber hinaus sogar eigene Musikstücke. Beeindruckend ist auch die aufwendige Sprachausgabe, die mit 56 (!) teils professionellen Synchronsprechern in einem Berliner Tonstudio aufgenommen wurde. Die Gesamtspielzeit von **Nehrim** soll über zehn Stunden betragen, der Release ist für Juni geplant. *(mb)* ❑

Info: www.nehrim.de



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: vorauss. >10 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal

TROLL DICH! | Zu Beginn der Mod bekommen Sie es in der Höhle mit Dutzenden von Trollen zu tun.

+++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++

FALLOUT 3
Eine komplett neue Stadt für **Fallout 3** bietet Modder Shawn Lucas mit seiner Fan-Erweiterung **Finchley Heights**. In der gleichnamigen Siedlung, die südlich der Jury Street Metro Station liegt, finden Sie 25 neue Gebäude. Ein Teil davon wird von den 15 ebenfalls komplett neu erschaffenen NPCs bewohnt, während Sie die übrigen Häuser sowie die Kanalisation völlig frei erkunden können. In einer von zwei frischen Quests, die es zu lösen gilt, müssen Sie – kein Witz! – einen entführten Gartenzwerg retten. Kürzlich erschien Version 1.0 der Modifikation.
Info: moddb.com/mods/finchley-heights

FAR CRY 2
Unser Leser Chris Gasser aus Südtirol hat einige Mehrspielerkarten für **Far Cry 2** gebastelt. Neben zünftigen Ballergefechten dürfen Sie beispielsweise auch Auto- und Bootsrennen fahren. Sie finden das Map-Pack auf unserer DVD.
Info: www.farcry2.com

HALF-LIFE 2: CINEMATIC MOD
Fakefactorys grafikaufbrezelnde **Cinematic Mod** erschien Anfang Mai wie angekündigt in der brandneuen Version 10.40 – wie üblich als gigabyteschwerer Download. Der Modder hat vor allem an dynamischen Schatten und weiteren Tweaks gearbeitet.
Info: www.cinematicmod.com

HALF-LIFE 2
Das Remake eines Klassikers erwartet uns mit **Firearms: Source** im Juli. Die Entwickler wollen die einst für **Half-Life** schon sehr beliebte Mod mit der Source Engine für **Half-Life 2** neu auflegen. Sie enthält acht Maps, fünf Spielmodi und 31 Waffen.
Info: www.firearms-source.com

GRATISSPIEL

OpenTTD

Mit **OpenTTD** hat ein Remake des Klassikers **Transport Tycoon** von Chris Sawyer das Licht der Datenwelt erblickt. In **Open Transport Tycoon Deluxe** versuchen Sie sich mit einer kleinen Firma von 1950 bis 2050 zum Transportmogul hochzuarbeiten. Das Remake hat den Charme des Originals und erweitert es um etliche neue Features, etwa einen Mehrspieler-Modus für Netzwerk und Internet für bis zu 255 Spieler. Zudem können Sie nun Karten bis zur 64-fachen Größe des Originals bauen, auf denen Sie mit Transporten per Bahn, über Straßen, Luft- und natürlich auch Wasserwege Ihre Mitbewerber durch clevere und ökonomischere Lösungen ausbooten. *(mb)* ❑

Info: www.openttd.org

Gratisspiel (Einzel- & Mehrspieler)
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Variabel

RENOVIERT | **OpenTTD** bietet deutliche Verbesserungen der Grafik und Benutzeroberfläche.

TEAM FORTRESS 2

The Great Class Dash

Modder Steaky hat aus dem beliebten Mehrspieler-Shooter **Team Fortress 2** mittels seiner Mod **The Great Class Dash** einen sogenannten Sidescroller gebastelt, in dem alle neun Klassen zum Einsatz kommen. Das bedeutet, dass Ihre Spielfigur von links nach rechts durch 2D-Landschaften flitzt und Sie währenddessen nicht nur hüpfen und schießen, sondern auch die besonderen Fähigkeiten der Klassen einsetzen müssen, um weiterzukommen.

Im Lauf der vier Levels (Kanada, Ägypten, Sumpf, Vulkan) ändert sich der Schwierigkeitsgrad und es stehen Ihnen jeweils andere Klassen zur Verfügung. *(mb)* ❑

Info: www.moddb.com/mods/the-great-class-dash



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 1 Stunde
Schwierigkeitsgrad: Mittel bis schwer

TRIO | Im dritten Level Volcano wechseln Sie zwischen Feuerwerker, Sanitäter und Spion.



KAWUMM! | Etwa im zweiten Drittel der Mod müssen Sie ein Tal von Gegnern befreien und sichern. Darin befindet sich ein feindlicher Stützpunkt samt Panzer. Also rücken Sie lieber auch mit einem Tank an.



IN DER FALLE | Als Ihr Team in einem feindlichen Lager entdeckt wird, stürmen aus allen Richtungen plötzlich Massen an Gegnern auf Sie zu. Die Minigun leistet hier gute Dienste.

CRYSIS

Rainy Days

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 2 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

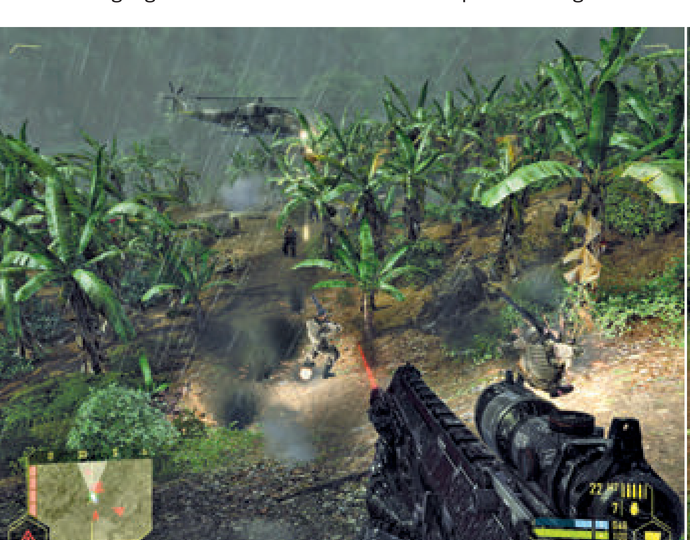
Bevor der Autor dieser Zeilen die **Crysis**-Mod **Rainy Days** spielte, hatte er gerade **Heavy Rain** auf der PlayStation 3 ein zweites Mal beendet. „Gott, jetzt schifft es hier wohl auch noch die ganze Zeit", ging ihm nach einsetzendem Regen durch den Kopf …

Doch schon bald stellte sich heraus, dass das gewählte Wetter samt den passenden optischen und akustischen Schmankerln, beispielsweise über das Gesicht des Helden laufende Regentropfen und eintöniges Plätschern des Niederschlages, eine wirklich dichte und teilweise bedrückende Atmosphäre schafft – wie im eingangs erwähnten Konsolentitel. Die Team-Kämpfe im Dschungel finden in einer großartig gestalteten Umgebung statt und sind mit abwechslungsreichen Missionen verknüpft. Im Gegensatz zu anderen **Crysis**-Mods rennen Sie hier nicht einfach stupide von Hügel zu Hügel und blasen Ihre Gegner um, sondern bekommen spannende Aufgaben zugeteilt. Teilweise sind Sie allein unterwegs, ansonsten kämpfen Sie gemeinsam mit Major Cafferty und seinen Marines. Während des Einsatzes verschlechtert sich das Wetter und es schüttet wie aus Eimern, was auch den Titel der Mod (Regnerische Tage) erklärt.

Kinoreif inszenierte, spannende Zwischensequenzen sorgen ebenfalls für Atmosphäre. Kaum haben Sie sich etwa mit Ihrer Truppe in einem Camp gegen eine koreanische Übermacht verteidigt, rauschen bei der folgenden Teambesprechung plötzlich Kampfhubschrauber heran und Sie geraten unter schweren Beschuss. Um außer Sicht zu kommen, flüchten Sie in angrenzende Plantagen. Doch auch dort wimmelt es nur so von Gegnern. Am Ende des Feldes rennen Sie über die Straße und finden in einem Truck Raketenwerfer, mit denen Sie die Helis vom Himmel holen. Später beschützen Sie Ihr Team mit dem Scharfschützengewehr von einer Anhöhe aus oder sichern die Fahrt eines Konvois durch ein Tal, indem Sie es von gegnerischen Einheiten befreien. Dazu dürfen Sie sogar die richtig dicken Vehikel im Spiel selbst besteigen und mit dem Panzer herumheizen. Sie sehen also: Für Abwechslung ist bestens gesorgt.

Über zwei Jahre werkelten Captain Chris, Pat21, Jaco_E und Hamers an der Mod. Saubere Arbeit! Fast jedenfalls, denn uns fielen kleine Bugs wie ein Absturz oder nicht funktionierende Auslöser (Trigger) auf. Das nächste Missionsziel aktivieren Sie am besten, indem Sie nach der Erledigung der aktuellen Aufgabe zu Major Cafferty laufen. *(mb)* ❑

Info: crymod.com/filebase.php?fileid=4580



FELDARBEIT | Sie flüchten mit Ihrer Truppe vor angreifenden Kampfhubschraubern in die Plantagen. Dort haben Sie nicht nur die Helis (oben), sondern auch viele Gegner am Hals.



PANZERKNACKER | Da Sie anfangs noch keinen eigenen Panzer unter dem Hintern haben, müssen Sie solche Feindfahrzeuge noch händisch ausschalten – mit dem Raketenwerfer.



GUT GESCHÜTZT | Um Unterstützung durch Jets zu erhalten, müssen Sie zunächst drei Luftabwehrstellungen zerstören. Bei der letzten warten gut ein Dutzend Feinde.

CRYSIS

Mandate of Heaven

Am 2. September 2031 weilt **Crysis**-Held Nomad nicht im verdienten Sommerurlaub, sondern hat schon wieder einen Auftrag an der Backe. In der Einzelspieler-Mod **Mandate of Heaven** soll er in China einen bösen Buben umlegen. Durch die Operation mit dem passenden Namen „Heaven's Way" soll dem Treiben des fiesen General Kyong Li ein Ende gemacht werden. Also dringen Sie in den Nationalpark ein, in dem sich das Zielobjekt mit seinen Mannen verschanzt hat. Angeblich ist der Militärführer Anhänger eines Kults, der seine Gegner mit absoluter Härte und Brutalität verfolgt. Die Motive von Kyong Li sind unklar, Ihre Befehle sind es nicht. Dringen Sie in sein Hauptquartier, einen buddhistischen Tempel, ein und bringen Sie ihn zur Strecke, bevor er noch mehr Unheil anrichtet.

Als die ersten Gebäude des Parks in Sicht kommen, geht der Tanz auch schon los. Vereinzelte Gegner wollen Sie am Eindringen in den Komplex hindern und nehmen Sie aufs Korn. Also ballern Sie mit Ihren Kameraden zurück und kämpfen sich weiter vorwärts. Bereits hier, in den ersten Minuten der Mod, zeigt sich, wie detailverliebt der Entwickler die Levels gebaut hat. Typisch asiatische Hütten bilden die Farbtupfer auf den sanft verschlungenen Pfaden, die sich mit Wasserläufen und kleinen Seen abwechseln. So schick das Ganze auch aussieht, so viele Möglichkeiten bietet es natürlich auch zum Verstecken – für die Gegner, aber natürlich auch für Sie. Um möglichst sicher voranzukommen, pirschen Sie sich am besten von Deckung zu Deckung, anstatt querfeldein zu sprinten.

Sie können sich entweder direkt auf den Weg zum Tempel machen oder – und das ist die spannendere Variante – dort schon vor Ihrer Ankunft mit einem Luftschlag aufräumen lassen. Bevor Sie die Bomber anfordern können, müssen Sie aber die Nebenaufgabe erfüllen, drei Luftabwehrgeschütze unschädlich zu machen. Im Tempel wartet dann der Showdown mit Kyong Li und seinen Leibwächtern, die sehr gut ausgerüstet sind. Mit dieser Mod beweist Clément „Corwin" Melendez (u. a. **Max Payne 2: 7th Serpent Genesis**, **Mona: The Assassin**, **Boiling**) erneut, dass er ein Händchen für gelungenes Leveldesign hat, und zaubert typisch chinesische Bauten samt der üblichen **Crysis**-Action auf den Bildschirm. Sehr schön! *(mb)* ❑

Info: http://moh.clement-melendez.com



VERSTECKSPIEL | Dichte Vegetation, typische Bauwerke, gelungene Lichteffekte und cleveres Leveldesign sorgen für Atmosphäre. Hier wird der Spieler in der Nähe eines Turms von Feinden angegriffen.



LAGERFEUER | Als wir ein kleines, verlassen aussehendes Lager der Koreaner untersuchen, tappen wir prompt in eine Falle und werden von vielen Gegnern gleichzeitig angegriffen.



Mehrspieler-Maps
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Variabel

BURG HER! | Um die Feste zu erobern, nutzen Sie am besten das ausgefeilte Tunnelsystem, das taktische Tiefe ins Spiel bringt.

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Map-Pack

Das Team der **Call of Duty**-Community von www.cod-infobase.de hat ein dickes Kartenpaket für PC Games geschnürt. Enthalten sind zwölf geniale Mehrspieler-Karten für **Call of Duty 4**, die entweder komplett neu erstellt wurden oder gelungene Remakes älterer Karten darstellen. Ein Beispiel für eine solche Runderneuerung ist Pow Camp reloaded. Das Gefangenenlager in der Wüste besticht besonders durch seine beklemmende Atmosphäre und die detaillierte Grafik. Die Spielfläche der Karte Arbor Day von project107 ist leicht überschaubar und besteht aus einem recht ebenen Waldgelände. Dieses bietet zwar einen dichten Baumbestand, dafür müssen Sie aber ohne Buschgruppen als Deckung auskommen. Das Gestrüpp finden Sie nämlich nur in den Randbereichen, wo es zur Begrenzung der Karte dient. Für etwas Sichtschutz sorgen hingegen einige Autowracks, Bäume und Holzpalisaden. An den Enden der Karte sind ein kleines Haus und ein Schuppen als einzige begehbare Gebäude platziert.

Favorit der Mod-Redaktion ist die Map mp_burg. Die Burgruine ist von einem weitläufigen Außengelände umgeben und wird von Scheunen, einem Feld und einer altertümlichen

+++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE – FRONTLINES
Die umfangreiche Modifikation **Frontlines** für **Call of Duty 4: Modern Warfare** integriert sage und schreibe 28 neue Spielmodi (u. a. Battlefront, Commander/VIP, Exterminate, Objective, Chopper) in die Mehrspielerrunde. Die neuen Spielvarianten sollen auf allen neuen und alten **Call of Duty 4**-Maps funktionieren. Zusätzlich werden **Hajas Spawn Protection** (schützt beim Respawn vor explodierenden Objekten) und die **Hajas Extreme Realism-Mod** mitgeliefert. Diese passt die Wirkung der Waffen an und zeigt realistischere Trefferauswirkungen. Kombiniert mit **Frontlines Damage Feedback**, die die Trefferanzeige durch Schreie und neue Bluteffekte ersetzt, bietet sich selbst für echte Kenner des beliebten Mehrspieler-Shooters nun ein völlig neues Spielerlebnis. Unbedingt ausprobieren!
Info: http://mods.hajas.org/cod4_frontlines.htm

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE/WORLD AT WAR – SVR-MOD
Die **SVR-Mod** von Modder Number7 lässt Sie an vielen Einstellungen von **Call of Duty: Modern Warfare** und **World at War** schrauben, die sonst nicht zugänglich sind, darunter zum Beispiel Admin- und Clan-Optionen, Einstellungen für Scharfschützen, aber auch verschiedene Spielerstatistiken. Außerdem können Sie jetzt auch Minenfelder vom Schlachtfeld entfernen und die Spielmodifikation bietet einige Erweiterungen, die das Standardspiel nicht bietet. Neu sind weiterhin frische Spielmodi und ein taktischeres Gameplay.
Info: http://aigaming.net

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

SP-Map-Pack

Mehrspielerkarten für **Call of Duty 4: Modern Warfare** gibt es eigentlich genug. Auf der Suche nach Solo-Karten allerdings werden die meisten Fans des fantastischen Shooters nicht fündig. PC Games füttert Sie deshalb diesmal auch mit Einzelspieler-Sahnestücken aus der digitalen Feder von Modder babycop. In seinen beiden **Homefront**-Episoden wandeln Terroristen auf dem Boden der USA. Das gefällt den Amerikanern natürlich gar nicht. Als Mitglied einer Spezialeinheit nehmen Sie sich der Problematik an – flankiert von NPC-Soldaten.

In Cells stürmen Sie in zwei Teams ein von Terroristen besetztes Hochhaus. Für Sie als Spieler heißt das natürlich: jede Menge Action. Wir sprechen von Türen eintreten, Granate hineinwerfen und hinterherstürmen. Aber Vorsicht! Blindes Herumgeballer führt auf dieser Map nicht allzu weit, denn die Gegner agieren wirklich sehr clever.



AUFLESESTUNDE | Die Munition ist schnell verballert, das Einsammeln von neuen Waffen sorgt für Nachschub.

Einzelspieler-Maps
Spielzeit: Circa 2-3 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Schwer

Grabanlage begrenzt. Die Vegetation dieser gelungenen Komposition einer halb zerstörten und doch trutzigen Burganlage ist mit Alleen, Büschen, Bäumen und einem Teich realistisch dargestellt. Für taktische Möglichkeiten sorgt eine Tunnelanlage, die in die Burg hinein- und an verschiedenen Stellen wieder hinausführt. Außerdem finden Sie im Map-Pack die Karten Baccalao, dust2_classic, Forlorn, Forsaken Industries, Legionforest, Pripyat, Recon Delta Night, Spetsnazbase und Vertical sowie das brandneue TT Picture-Package Version 4.0. Damit können Server-Admins und LAN-Spieler ihre RCON-Tools und Stats-Tools mit den aktuellsten Bildern der bisher veröffentlichten Fan-Maps erweitern. *(mb)* ❑

Info: www.cod-infobase.de



KNASTBRUDER | Auf der Karte Pow Camp reloaded finden die Kämpfe in und bei einem Gefangenenlager in der Wüste statt.

+++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +

CALL OF DUTY 4: MW/WORLD AT WAR – OPEN WARFARE
Ende Januar wurde die finale Version 1.6.5 des Open-Source-Modprojekts **Open Warfare** für **Call of Duty 4: Modern Warfare** und **Call of Duty: World at War** auf die **CoD**-Community losgelassen. Neu sind in dieser Version etwa ein erweitertes Admin Control Panel (ACP), eine Verzögerungszeit bei den Flammenwerfern und die taktisch interessante Möglichkeit, auf einigen Karten Nebel hinzuzufügen. Im Spielmodus „Search & Destroy" erhält der Spieler, der die Bombe unschädlich macht, nun einen Entschärfungs-Bonus.
Info: http://openwarfaremod.com

CALL OF DUTY 2: WORLD AT WAR
Die Modifikation schnappt sich geniale Features aus **Call of Duty: World at War** und würzt den Mehrspielermodus von **Call of Duty 2** damit. Die Macher preisen besonders das komplexe Bot-System an, das KI-gesteuerte Mitspieler mit verschiedenen Spielweisen und Schwierigkeitsgraden beinhaltet. Außerdem bringt die Mod neue, realitätsnahe Bewegungen, ein überarbeitetes Zielverhalten, frische, hochauflösende Skins, neue Klänge für Waffen und Spielermodelle, ein neues Rankingsystem sowie sechs Schwierigkeitsgrade für die Bots.
Info: www.moddb.com/mods/call-of-duty-2-world-at-war

COD 4: MW – ELEMENTS OF WAR
Diese Mod bietet etwa ein neues Wettersystem (Regen, Schnee, Gewitter) sowie frische Effekte (u. a. Einschusslöcher, Bluteffekte). Es gibt eine optionale Lebensenergieanzeige (Healthbar) und ein Anti-Camper-System.
Info: www.templer-clan-germany.de



DUCKMÄUSER | Eigentlich verhalten sich die Terroristen in der Mod clever, dieser hier war aber sehr unvorsichtig.

IN DIE VOLLEN | Der zweiminütige actionreiche Beginn von Downtown verlangt Ihnen alles ab.

Jeder zweite Terrorist befindet sich nämlich in direkter Reichweite zur nächstbesten Geisel.

Die Gefangenen machen überdies nicht gerade den hellsten Eindruck, denn sie flüchten nicht einmal, wenn die jeweiligen Entführer abgelenkt sind und sich somit eine perfekte und halbwegs sichere Gelegenheit ergäbe.

Positiver Kontrast: Ihre bewaffneten Mitstreiter stürmen von Terroristen besetzte Wohnungen erst, wenn Sie selbst ebenfalls vor Ort sind, und verhalten sich auch sonst ziemlich routiniert. Seien Sie auf Ihrem Weg durch die drei Stockwerke des Gebäudes aber stets auf der Hut, denn Ihre Kontrahenten geizen ganz und gar nicht mit Granaten und sind Ihnen meist zahlenmäßig überlegen.

In Downtown kommen Sie direkt zur Sache. Die Einzelspielerkarte spielt auf einem Sommerfest in der Innenstadt. Allerdings kommen Sie nicht zum Entspannen und auch ein kühles Bier bleibt Ihnen verwehrt. Stattdessen gibt es eine gewaltige Explosion und dann stürmen auch schon Dutzende von Terroristen auf Sie zu.

Zwei Minuten lang setzen Sie sich an der Seite eines Kameraden zur Wehr und erwidern das Feuer. Gegen die peitschenden Projektile Ihrer Feinde bieten nur ein paar dünne Bäume dürftige Deckung. Halten Sie sich also etwas zurück und gehen Sie vorsichtig zu Werke – zunächst!

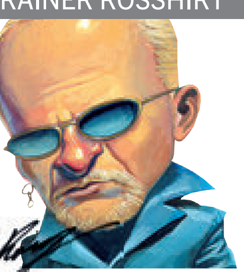
Nach kurzer Zeit im Sperrfeuer packen die Angreifer nämlich mit einem Raketenwerfer die wirklich dicken Ballermänner aus. Wenn Sie jetzt hinter Ihrer Deckung hocken bleiben, enden Sie schnell als Rollbraten. Wenn dann endlich die Verstärkung auftaucht, rücken Sie Stück für Stück vor, während in unmittelbarer Nähe reihenweise Autos explodieren. Merke: Wer nicht ständig in Bewegung bleibt oder zu lange über ungeschützte Flächen streunt, findet hinter der ersten Kreuzung sein Grab. **Downtown** ist pure, packende Action. *(jt/mb)* ❑

Info: www.freewebs.com/babycop

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Sehen Sie sich noch Sendungen im Fernsehen an? Ich nicht mehr. Ich fürchte mich einfach zu sehr. Warum ich mich fürchte, ist schnell erklärt …“

Erste Bedenken kamen mir ja schon vor langer Zeit, als die ganzen Talkshows anfingen, überhandzunehmen. Eigentlich könnte so ein Format ganz interessant sein, aber die Auswahl der Gäste hatte meist etwas sehr Spezielles. Wer mit Allgemeinbildung auch nur teilweise ausgestattet war, hatte keine Chance, angenommen zu werden. Zur Blütezeit der Talkshows konnte eine durchschnittliche Schildkröte das Programm sehen und sich dabei sehr schlau vorkommen. Den IQ der Teilnehmer übertraf sie spielend. Aber dies war ja nur die erste Stufe. In Stufe 2 überzog man zusätzlich das ganze Land mit „Irgendwer sucht den nächsten Superdingsda“-Shows und schürte damit die trübe Hoffnung, man könnte ohne jegliches Talent im Fernsehen Karriere machen. Klar – das geht. Aber nur ganz kurz. Oder kann mir wirklich jemand die Frage beantworten, was Herr Küblböck heute macht? Lebt er noch in Deutschland? Sollte nach all diesen Angriffen noch eine einzige Gehirnzelle überlebt haben, griff man zu einem ganz hinterlistigen Plan! Wenn man sich diese mentale Umweltverschmutzung schon partout nicht ansehen wollte, wurde es geschickt und heimlich in den Nachrichten verpackt, in der Hoffnung, dass es niemandem auffallen würde. Als ob es irgendwen interessieren würde, dass Tokio Hotel einen Nummer-14-Hit in China landen konnte oder Lena Meyer Dingsda in zartem Alter eine erotische Szene hatte (für mich ganz entschieden eine Information, auf die ich liebend gern verzichtet hätte). Ergreifendes spielt sich da vor dem erstaunten Zuschauer ab. Erst neulich konnte ich in der Sendung eines Magazins mit einem Himmelskörper erfahren, wie der typische Spielsüchtige aussieht. Er wirkt stets etwas grenzdebil, ernährt sich wie ein Müllschlucker, spielt den ganzen Tag nur WoW und verrichtet seine Notdurft dann schon einmal in einer Flasche. Zum Glück gelang es, diese bedauernswerte Kreatur vollständig zu heilen, indem er nun jeden Tag fünf Stunden Klavier spielt (die Nachbarn werden diese Heilung verfluchen). Ist ein wenig so wie weniger saufen und dafür mehr kiffen, aber wir wollen ja nicht kleinlich sein. So oder so: Fernsehen muss ganz einfach zwischen den Ohren schmerzen! Anders geht es nun einmal nicht. An den Schmerz werden Sie sich ja vielleicht noch irgendwann gewöhnen. Sie werden sich nun fragen, warum das so ist. Ganz einfach: Stephen Hawking stellte ja die These auf, dass es sehr wahrscheinlich Außerirdische gibt. Allerdings hält er es für eine schlechte Idee, dass wir mit denen kommunizieren möchten, da er davon ausgeht, dass die Aliens keineswegs unbedingt freundlich gesinnt sind. Im Gegenteil: Er nimmt an, dass sie höchstwahrscheinlich aggressiv reagieren würden. Wie Recht Stephen doch hatte! Ich habe inzwischen die Theorie entwickelt, dass es Aliens nicht nur gibt, sondern dass sie bereits längst gelandet sind. Sie leben unerkannt unter uns und planen, langfristig die Menschheit zu versklaven. Aus diesem Grund haben sie nahezu alle Fernsehsender besetzt und das Programm so gestaltet, dass wir schon in wenigen Jahren zu verblödet sind, um ernsthaft Widerstand leisten zu können.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Duden

„Ich hätte einen Kandidaten für den Horn des Monats.“

Hallo Rainer (und Redaktion),

ich hätte einen Kandidaten für den Horn des Monats: Alexander Frank. Im Test zu Metro 2033 *schrieb er auf Seite 86: „Und meistens durch die sehr dunklen Tunnels“. Laut Duden ein Rechtschreibfehler! Falls ich euch damit geholfen habe, wäre ich mit einer etwas höheren Chance auf den Gewinn im Gewinnspiel schon zufrieden. Alternativ könnt ihr mir auch etwas anderes zukommen lassen.*

Viele Grüße: Max Schmöle

Laut Duden? Ist Duden einer deiner Kumpel, den du mal eben angerufen hast? Hättest du besser etwas früher machen sollen, als er noch nüchtern war! Ich darf an dieser Stelle einmal zitieren: „Tun|nel, der; -s, -, seltener: -s [engl. tunnel < afrz. ton(n)el = Tonnengewölbe, Fass, zu: tonne < mlat. tunna, Tonne]:“. © Duden – Deutsches Universalwörterbuch, 6. Aufl. Mannheim 2006 [CD-ROM]. Das Grimmsche Wörterbuch verzeichnet auch die »vereinzelt« vorkommende Pluralform „die Tunnele“. Merke: ERST informieren, DANN große Töne spucken.

Das Örtchen

„Ich gehöre auch zu dieser Gruppe.“

Guten Morgen!

Wie immer waren Ihre Kommentare in der letzten PC Games herrlich amüsant zu lesen. Thema Lesen auf dem Klo: Ich gestehe, ich gehöre auch zu dieser Gruppe. Es gibt einfach nichts Spannenderes, als auf dem stillen Örtchen, mit Musik untermalt, Ihre Leserbriefseiten zu genießen. Ein stilles Örtchen muss nicht immer schlecht belüftet, kahl und unbequem und ohne Leseleuchte und Radio sein.

Mit freundlichem Gruß: Reiner Merz

Ich finde ja schon, dass dieses Thema irgendwie stinkt, was hier sogar wörtlich zu verstehen ist. Aber ich darf mich nicht beschweren, denn ich hab ja selber den

ROSSIS RACHE AN **HERRN SCHULZ**

Rossi: Sehr geehrter Herr Schulz, mit Bedauern musste ich Ihre E-Mail zur Kenntnis nehmen, in welcher Sie sich zu Recht über eine beschädigte DVD in Ihrer Ausgabe der PC Games beschwerten. Selbstverständlich antwortete ich Ihnen umgehend, dass wir Ihnen sofort Ersatz schicken, wenn Sie uns Ihren Absender mitteilen. Ihre Antwort auf dieses Angebot überraschte mich dann aber doch. Ich habe großes Verständnis dafür, wenn Datenschutz ernst genommen wird. Aber dass Sie aus diesem Grund die Herausgabe Ihrer Anschrift verweigern, halte ich dennoch für übertrieben. Auch die Unterstellung, wir würden solcherlei Adressmaterial verkaufen, könnte von einer milden Form der Paranoia zeugen. Ich mag jetzt diesen Vorfall auch nicht mit einem Schulterzucken zu den Akten legen, zumal Sie uns ja noch unmissverständlich aufforderten, diese Angelegenheit innerhalb einer Woche in Ihrem Sinne zu erledigen. Wie das vonstatten gehen könnte, verschwiegen Sie jedoch. Mein Vorschlag, sich Ihre ganz persönliche DVD bei uns abzuholen, stieß auf keine Gegenliebe und Ihr Provider verweigert aus naheliegenden Gründen die Herausgabe Ihrer Anschrift. Ich fürchte, dass ich unter den gegebenen Umständen die gesetzte Frist nicht einhalten kann, und bitte händeringend um Lösungsvorschläge.

Eine Antwort wird gerne entgegengenommen.

Warnung: Jeder, der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

Fehler gemacht und diese (WC-) Geister heraufbeschworen – und so wie es aussieht, werde ich damit noch eine Weile leben müssen, auch wenn ich mir wünschte, dass meine Leser etwas anders gelagerte Interessen hätten. Was auf einer Toilette spannend sein soll, entzieht sich meinem Verständnis. Meistens bin ich mir ja vorher schon dessen bewusst, was dabei herauskommt. Echte Überraschungen sind dabei (zum Glück) eher selten. Ich persönlich habe mein Geld lieber für ein bequemes Sofa im Wohnzimmer ausgegeben und sitze dafür auf dem Örtchen auf schlichter Keramik. Allerdings gehöre ich zu den glücklichen Menschen, die auch im Wohnzimmer ihre Ruhe haben und sich dafür nicht ins kleinste Zimmer des Hauses zurückziehen müssen.

Eat 'n' Read

„Mein Herd freut sich auf Neues."

Hallöchen Rainer,

ich lese deine Rumpelkammer für mein Leben gern und ich freue mich ebenfalls jeden Monat aufs Neue auf das „Eat and Read". Ich möchte mich einmal als Frau für diese Rezepte aussprechen. Ich finde deine Rezepte äußerst kreativ und lecker. Ich gebe zu, an die Banane auf Männerart habe ich mich erst nicht herangetraut. Jedoch habe ich nach einigen Bitten seitens meines Freundes auch dieses Rezept ausprobiert. Wie zu erwarten war: Es ist eine Gaumenfreude. Ich muss sagen, dass ich einige Rezepte weniger scharf zubereitet habe, als es das Rezept vorschlägt, aber man wird mir das als Frau mit einem Hang zu weniger Schärfe doch hoffentlich verzeihen. Alles in allem möchte ich nicht, dass du an den Rezepten irgendwas änderst. Jedes einzelne davon habe ich bisher ausprobiert und sowohl meinen männlichen als auch den weiblichen Gästen hat es immer geschmeckt. Also weiter so ... mein Herd freut sich auf Neues.

Liebe Grüße, Kathi

Ich bin jetzt richtig gerührt und in meinen Augen sammelt sich Wasser. Bisher kam von unserer weiblichen Leserschaft nur harsche Kritik und/oder Häme bezüglich meiner Kochrezepte. Dabei halte ich es schon für wichtig, dass jeder Depp – und für einen solchen halte ich mich, sobald ich am Herd stehe (eine Eigenschaft, die ich mit 70 % aller Männer teile; 90 %, wenn man nur heterosexuelle zählt) – meine Rezepte mit minimaler Ausrüstung nachkochen und dabei dennoch etwas Schmackhaftes auf den Teller bringen kann. Zu Papier bringe ich dabei ausschließlich Sachen, die mir auf Anhieb gelingen und auch geschmeckt haben. Wobei zusätzlich als Versuchstier auch gerne zufällig anwesende Freunde genommen werden. Bleibende Schäden konnten hierbei nicht beobachtet werden.

Eat 'n' Read II



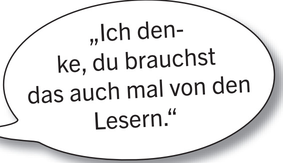
Hallo Rainer,

als langjähriger PC-Games-Leser habe ich es nun endlich mal geschafft, dir zu schreiben. Ich war immer großer Fan von Rossis Rechenstunden und fand es daher gar nicht so toll, als dann „Eat and Read" erschien. Doch dann hab ich mich mal in die Küche gestellt und ein bisschen was nach deinen Rezepten nachgekocht. Seitdem bin ich von deinen Kochkünsten echt begeistert (ich esse auch sehr gerne scharf). Besonders muss ich deine Soße, die gegen Ende letzten Jahres im Heft war, loben. Die kam auf der Grillfeier super an. Danke noch mal dafür.

Mach weiter so! Robert List

Nachdem es die üblichen Beschwerden gab, die jede Änderung nach sich zieht, freue ich mich, dass meine Kochecke inzwischen gut ankommt – bei den meisten zumindest. Die Entscheidung, die RRechenstunde dafür zu opfern, ist mir auch sehr leicht gefallen, da die meisten Männer ja wesentlich öfter essen als rechnen. Der Witz bei meinen Rezepten ist ja, dass es sich hierbei NICHT um Kunst handelt, sondern um leicht Nachvollziehbares, das jedem gelingt.

Quiz



Hi Rainer!

*Derjenige auf dem Bild der letzten Ausgabe ist natürlich Christian Zamora, Community Manager auf buffed.de ;). Sollte ich tatsächlich Glück haben, geht der Preis an: *Adresse gelöscht**

Mit freundlichen Grüßen: Chris

PS: (ich denke, du brauchst das auch mal von den Lesern) Hab dich lieb!

Wie so viele hast du natürlich richtig geraten. Die letzte Folge war wirklich sehr leicht, da unser ZAM bekannt ist wie ein bunter Hund. Ehe Kommentare kommen: Dies ist nur eine Redewendung. Ich hoffe jetzt allerdings inständig, dass „Chris" die Kurzform von „Christine" ist. Sollte es sich um „Christian" handeln, würde meine Homophobie

Eat and read

Heute: Frühstücksomelette perfekt

Wir brauchen:

- Drei Eier
- Zwei Scheiben Speck
- Fertige Röstzwiebeln
- Zwei Ecken Schmelzkäse
- Eine Essiggurke

Ein perfektes Omelette zu zaubern, ist einfacher, als man denkt!

Die Speckstreifen etwas klein schneiden, in der Pfanne knusprig anbraten und zur Seite legen. Die Eier in eine Plastikschüssel geben und (ohne Schale natürlich) mit der Gabel verquirlen. Bei der Gelegenheit auch gleich mit Pfeffer und Salz würzen und ab damit in die heiße Pfanne. Darauf achten, dass der ganze Pfannenboden gleichmäßig damit bedeckt ist. Öl oder Butter können wir uns schenken, da ja eben noch der Speck in der Pfanne brutzelte. Wenn die Eimasse fest geworden ist, geben wir den Speck, die Röstzwiebeln und die etwas zerkleinerten Käseecken darauf. Vorsichtig an einer Ecke anheben und zusammenklappen. Danach noch drei bis vier Minuten in der Pfanne lassen, damit das Omelette von unten schön braun wird und der Käse schmilzt. Ab damit auf den Teller, mit der fächrig aufgeschnittenen Gurke verzieren und sich über das beste Omelette der Welt freuen.



wieder heftig für hysterischen Brechreiz sorgen.

Der Gewinner

„Ich bin stolz auf dich."

Hallo Rainer,

mit Freude habe ich gesehen, dass du nicht nur meine E-Mail im Theatrical Cut abgedruckt, sondern sie (mich) auch gleich zum Klugscheißer des Monats erklärt hast. Ich bin stolz auf dich, dass du sie anscheinend bis zum bitteren Ende durchgehalten hast. Deinem Wunsch nach meiner Adresse komme ich hiermit gerne nach. Ich freue mich natürlich über jede Kleinigkeit. Selbst gepulte Fusseln aus deinem Bauchnabel stehen ganz oben!

Liebe Grüße: Robert

Inzwischen sollte dich dein redlich verdientes Päckchen erreicht haben. Ganz wie du wünschst, habe ich dir ein paar Kleinigkeiten eingepackt. Ich hätte mich zwar auch zu einigen Spielen neueren Datums hinreißen lassen, aber ich wollte dich nicht enttäuschen. Aus diesem Grund hat das Verschicken des Pakets auch etwas länger gedauert. Es war nicht einfach, die nötige Menge Fusseln aus meinem Bauchnabel herauszubefördern. Oder hast du das etwa für Dämmmaterial gehalten?

Hilfestellung

„Ich hab keine Ahnung, was ich dagegen tun soll."

Hallo PC Games,

ich habe ein Problem, bei dem Sie mir bestimmt helfen können. ***C&C 4*** *will auf meinem PC nicht laufen, es kommt nur ein schwarzer Bildschirm. Ich hab keine Ahnung, was ich tun soll. Nun wurde mir geraten, mich an den Support des Herstellers zu wenden. Wie finde ich den? Vielen Dank, dass Sie sich die Zeit nehmen und mir antworten.*

Mit freundlichen Grüßen: Walter Kahle

Manchmal kommen mir ernsthafte Zweifel an meinem beruflichen Tun und es stellen sich grundlegende Fragen. Hat es einen Sinn, was ich tue? Hat das ganze Leben einen Sinn? Kann man jemals die Probleme der Menschheit lösen? Und vor allem: Wo ist die versteckte Kamera? Wenn Sie die Verpackung Ihres Spieles betrachten, wird Ihnen vielleicht schon unten rechts ein seltsames Logo aufgefallen sein, welches man mit den Buchstaben „E" und „A" in Verbindung bringen könnte. Mit nur ganz wenig Recherche könnten auch Sie herausfinden, dass es sich hierbei um das Kürzel für „Electronic Arts" handelt, was keine Kunstform ist, sondern der Name des Herstellers des betreffenden Spiels. Wenn man jetzt davon ausgeht, dass jeder, der mailen kann, auch googeln kann, wäre der Rest eine leichte Übung. Sie finden die Electronic Arts GmbH gleich am Zollhafen in Köln – wenn Sie den Rhein stromabwärts schwimmen, links. Ich gebe auf. Ich finde die Kamera nicht ...

Grußlos

„Ich bin Amateurrennfahrer."

Guten Tach, Reiner!

Du schreibst immer wieder mal was über den Bikergruß. Da es endlich wärmer geworden ist, ist das Thema sicher auch wieder aktuell und da kann ich mitreden. Ich bin Amateurrennfahrer und kenne das auch mit dem Grüßen: Wenn ich mit meinem Rennrad und dem Trikot unseres Vereins durch die Orte und Straßen heize, werde ich auch immer von anderen gegrüßt – von Tourenrennfahrern und Radrennfahrern. Wenn ich allerdings mit normaler Kleidung auf meinem normalen Rad sitze und einen Radrennfahrer grüße, werde ich keines Blickes gewürdigt. Oder ich sitze mit normalen Sachen auf meinem Rennrad und möchte andere Rennfahrer grüßen; dann passiert dasselbe und ich werde keines Blickes gewürdigt.

Bis dahin dein treu ergebener Leser Martin

Ich will dir nicht zu nahe treten, aber an wen sollte diese E-Mail eigentlich gehen? Ich kenne keinen „Reiner". Da du an meine Adresse geschrieben hast, fürchte ich aber, dass ich angesprochen war. Allerdings kann ich bei diesem Thema in keiner Weise mitreden. Sehe ich etwa so aus, als ob es Radlerhosen in meiner Größe gäbe? Und selbst wenn es das täte, sehe ich so aus, als ob ich so etwas tragen würde? Seit meiner Kindheit habe ich nur einmal wieder versucht, Fahrrad zu fahren, und das auch nur, weil mein Führerschein einen Monat

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?

Vormonat: Die letzte Folge war zu leicht. Unseren ZAM haben alle richtig erkannt und der Preis geht per Los an Maxi Kroos.

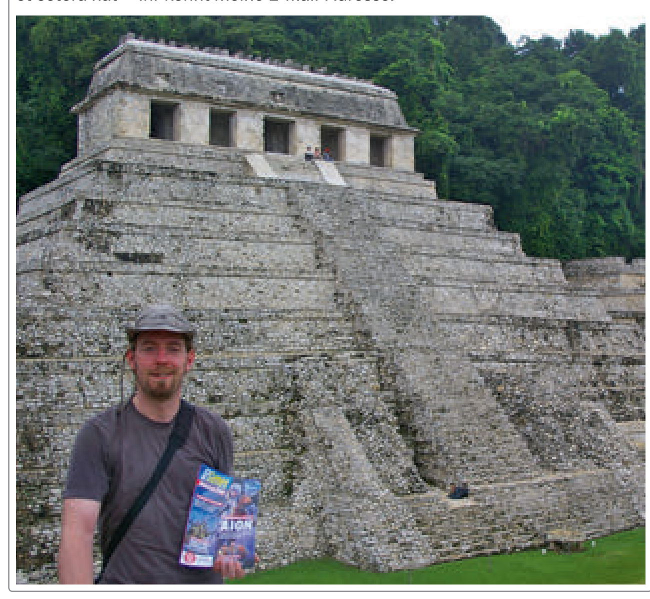


Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

LESER DES MONATS

Ulrich verbrachte seine Flitterwochen mit Frau und PC Games in Mexiko. Für die PC Games haben wir ja den Beweis.

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.





Spiele DOWNLOAD

www.gamer-unlimited.de





Blur
59.95€

Über 600 weitere Spiele zum Kaufen und Herunterladen

Toptitel

Weitere Highlights zum Kaufen und Herunterladen:

Einfach aussuchen, herunterladen und losspielen!



Age of Conan : Rise of the Godslayer
29.95€



Splinter Cell Conviction
42.95€

präsentiert von 

powered by 

lang … äh … krank war. Ich habe absichtlich „versucht“ geschrieben, weil es bei einem Versuch blieb, da ich weder Kickstarter noch Anlasser finden konnte. Und seit es Mode geworden ist, auf Fahrrädern diese seltsamen Helme zu tragen, mit denen wirklich jeder aussieht wie die moderne Version des Kasperls, werde ich auch künftig wohl darauf verzichten müssen. Ob Radfahrer grüßen oder nicht, ist mir auch wur… äh … nie aufgefallen. Ich dachte immer, sie grüßen sich mit links heraushängender Zunge.

Frage der Woche



Habt ihr meine Mail bekommen, ja oder nein? Ich wart auf eure Antwort, ob ihr mir meinen Wunsch erfüllt. Ich bin ja auch ein treuer Kunde. Habe auf meinem Dachboden einen Riesenstapel von euren Heften. Aber jetzt bitte: Werdet ihr mir meinen Wunsch erfüllen und mir **C&C 4** *schicken und hast du oder ihr meine vorherige Mail bekommen?*

Sven

Leider muss ich zugeben, dass ich Ihre erste E-Mail erhalten habe, allerdings habe ich mir die Freiheit genommen, sie nicht zu beantworten, was eigentlich gar nicht meine Art ist. Es ist allerdings auch nicht meine Art, den Verlag zu ruinieren, indem ich jedem Leser ein aktuelles Spiel schenke. Aber mir fällt gerade ein, dass Sie ja vielleicht das Exemplar von Walter haben könnten, der momentan mit Schwimmen beschäftigt ist und es somit gerade nicht braucht.

Mehr Quiz

Hallo Rossi,

auch wenn der Typ im Heft 05/10 auf Seite 139 aussieht wie ein schlechter Türsteher, handelt es sich um ein Mitglied der Buffed-Redaktion. Sein Name ist Christian Zamora und er ist als Web-Development/Community-Manager bei euch angestellt. Falls ich jetzt gewonnen haben sollte, her mit dem Spielepaket.

Maik Schimmöller

Gratuliere – auch du hast richtig geraten. Allerdings muss ich dir energisch widersprechen. Ich finde nicht, dass Christian wie ein schlechter Türsteher aussieht. Im Gegenteil! Er sieht aus wie ein guter Türsteher – allerdings von einer schlechten Kneipe. Ich dulde es nicht, dass in meiner Gegenwart schlecht von ihm gesprochen wird. Immerhin hab ich den Kleinen schon vor vielen Jahren in mein Herz geschlossen, soweit es meine Homophobie zulässt.

Modefrage



Hallo Rainer,

ich freu mich immer wieder, dass du dich offenbar an Rossis Welt gewöhnt hast und jeden Monat eine neue Folge davon auf der DVD zu finden ist. Allerdings muss ich mich jetzt fragen, warum du immer nur Schwarz trägst. Hat das einen besonderen Grund?

Mit freundlichen Grüßen: Heiko Müller

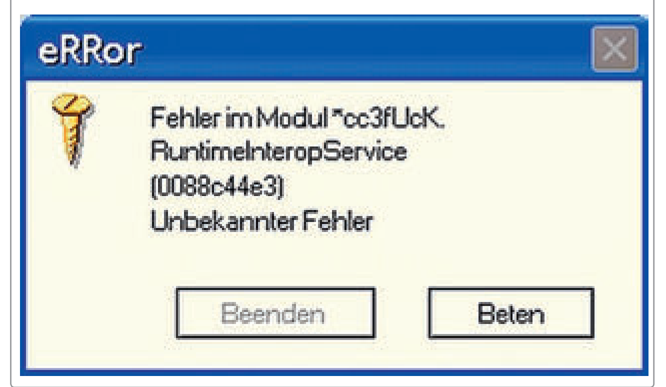
Ich würde jetzt nicht so weit gehen und behaupten, ich hätte mich an diese Videos gewöhnt. Allerdings habe ich mich sehr an die regelmäßigen Zahlungen des Verlags auf mein Konto gewöhnt und möchte sie nicht mehr missen. Mehr würde ich zu diesem Thema jetzt ungern sagen. Dass ich nur Schwarz trage, hat einen einfachen Grund: Weil ich nur schwarze Klamotten habe! Im Ernst: Ich sehe in Grün wirklich schrecklich aus. Aber meine Farbwahl hat auch praktische Gründe. Ich muss morgens nie überlegen, welche Klamotten zusammenpassen, und auch welche Kleidung zusammen in die Waschmaschine kann, ist eine Frage, die sich so bei mir nicht stellt. Aber der Hauptgrund ist, dass Schwarz schlank macht. Oder hättest du jetzt gedacht, dass ich ein ganz klein wenig zu etwas Übergewicht tendieren könnte?

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(F) Fehlermeldung, Die

Hierbei handelt es sich um einen weiteren Begriff aus der Mythologie. Anhänger der Fehlermeldung glauben, durch ihr Erscheinen etwas Wesentliches über den Zustand ihres PCs zu erfahren. Sporadisch auftretende Fehlermeldungen werden auswendig gelernt und es wird nächtelang über deren tiefere Bedeutung philosophiert. Strenggläubige behaupten, dass ihr Erscheinen von drohendem Ungemach künde, welches nur durch buchstabengetreues Befolgen des Inhalts abzuwenden sei. Ersteres stimmt wahrscheinlich, die zweite Annahme ist jedoch vermutlich pure Spekulation.



ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Webby



So ziemlich neben jedem Bett dürfte ein Radiowecker stehen. An dessen Grundprinzip hat sich seit vielen Jahren eigentlich nichts geändert. Von Vodafone gibt es nun den Webby, der nicht nur alles kann, was ein Radiowecker eben so können muss, sondern auch E-Mails und Wetterberichte bereitstellt. Wer masochistisch genug ist, gleich beim Aufwachen seine E-Mails checken zu wollen, sollte sich das Gerät einmal ansehen. Man kann darauf auch Nachrichten hinterlassen, wobei mir der Sinn und Zweck dieser Funktion allerdings verborgen blieb. Ich kam bisher im Bett immer ganz gut zurecht, ohne mir Notizen machen zu müssen.

http://www.vodafone.de/privat/vodafone-webby.html

Das geheime Wissen der Spieleprofis





POWERPLAYER

Versüßen Sie sich die Wartezeit auf Diablo 3 mit unserem Report: Interviews, History, Fakten – plus einem großen Mod-Special.

Stürzen Sie sich in die Mehrspielergefechte von Battlefield: Bad Company 2. Detaillierte Karten und Tipps helfen weiter.

Mehr Infos unter www.pcgames.de/powerplayer

Das geheime Wissen der Spieleprofis ab 12. Mai im Handel

Im Fokus: Lernen Sie, wie Sie die Krieger und Nahkampfmagier perfekt spielen und wie Sie Ihre Heldengruppe optimal einsetzen.

Crysis zählt zu den erfolgreichsten Shooter-Spielen aller Zeiten. Wir zeigen Ihnen, was Sie mit dem Klassiker alles anstellen können.

Mehr Infos unter www.pcgames.de/powerplayer



POWERPLAYER

KAUFBERATUNG

So sparen Sie beim Spielekauf

DAS LESEN SIE AUF DEN NÄCHSTEN 12 SEITEN:

„Spiele kaufe ich dort, wo ich schon immer meine Sachen geholt habe: im Laden!"

Sparen Sie bare Münze: Wir beraten Sie ausführlich und kompetent, wo und wie Sie Ihre Lieblingsspiele am besten kaufen.

WINDOWS 7

Umsteigen auf Windows 7?

INHALT:

Immer mehr Spieler steigen auf Windows 7 um. Welche Version Sie benötigen und was Sie beachten müssen, verrät unser Praxis-Artikel.

Mehr Infos unter www.pcgames.de/powerplayer

Das geheime Wissen der Spieleprofis ab 12. Mai im Handel

GRAND THEFT AUTO 4

Auf die Plätze, fertig, Flirt!

Selbst den härtesten Gangster dürstet es hin und wieder nach weiblicher Begleitung. Schwingen Sie sich zum Romeo von Liberty City auf und **gewinnen Sie die Herzen** Ihrer Angebeteten.

INHALT:
- Die besten Datingtipps ... 60
- Michelles Profil ... 63
- Carmens Profil ... 64
- Kikis Profil ... 65
- Alex' Profil ... 66
- Kates Profil ... 67

Der Herzensbrecher-Duden: Das müssen Sie beachten!

„Meet me, baby!"

Das perfekte Date

DIE ERSTE ERFAHRUNG
Michelle

DER DATING-CHECK: ALLE AUSGEH-OPTIONEN FÜR MICHELLE IM DETAIL

Entdecken Sie die weiche Seite des harten Kerls Niko Bellic. Coole Tipps, um zum perfekten Liebhaber in Liberty City zu werden.

WORLD OF WARCRAFT

Kostet Sie ... nichts!

5 VORURTEILE – UND WAS SIE ENTKRÄFTET
- WoW ist langweilig!
- WoW macht süchtig!
- WoW ist zu teuer!
- WoW hat kein PvP!
- WoW kostet zu viel Zeit!

Was ist, wenn ein Freund von mir schon einen Account hat?

Zehn Tage lang dürfen Sie kostenlos die Welt von WoW bereisen. Was in dieser Zeit alles möglich ist, verrät Ihnen unser Guide.

Mehr Infos unter www.pcgames.de/powerplayer



Vor 10 Jahren

Juli 2000

Von: Alexander Bohnsack

Hier lesen Sie, ob vor zehn Jahren wirklich alles besser war.

THEMA

Gothic fast fertig?

Gothic, das ehrgeizige Rollenspielprojekt vom Bochumer Piranha-Bytes-Team, näherte sich der Fertigstellung. In dem düsteren Fantasy-Epos übernahmen Sie die Rolle eines Sträflings, der sich in einer riesigen, durch eine magische Barriere hermetisch von der Außenwelt abgeschlossenen Gefängniswelt zurechtfinden und überleben musste. Ob im Zuge des Abenteuers auch die Flucht aus dieser Gefängniswelt gelingen sollte, war seinerzeit noch nicht bekannt.

Die damals auf der E3 gezeigte Version überzeugte nicht nur durch eine nochmals überarbeitete und verbesserte Grafik, sondern auch durch fantastisch atmosphärische Landschaften mit beachtlichen Sichtweiten. Über 250 computergesteuerte menschliche Charaktere und gut zwei Dutzend unterschiedliche Monsterarten trugen dazu bei, dass die riesige Spielwelt unglaublich lebendig wirkte. Nach mehreren Terminverschiebungen sollte **Gothic**, so der damalige Stand der Dinge, im Spätsommer erscheinen. Allerdings dauerte es noch bis März 2001, bis das Rollenspiel tatsächlich erschien.

TEST DES MONATS

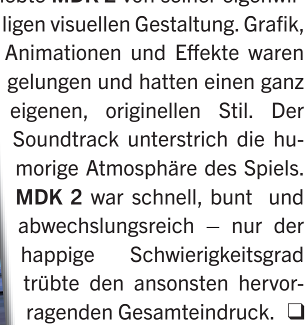
MDK 2

Skurriler hätten die drei Helden für ein Spiel nicht ausfallen können: Kurt Hectic ist ein ehemaliger Hausmeister, Professor Hawkins ist Wissenschaftler und der sprechende Hund Max ist mit sechs Pfoten ausgestattet und pafft permanent Zigarre. Gemeinsam sollte das Trio die Welt wie schon im Vorgänger vor einer Invasion aus dem All retten.

MDK 2 begann exakt an dem Punkt, an dem der Vorgänger endete. In dem verschlafenen Örtchen Edmonton sind weitere Weltraummonster gelandet – und dieses Mal haben sie ihren Anführer gleich mitgebracht. Im Gegensatz zum ersten Teil konnten Sie dieses Mal alle drei Charaktere spielen: Sie begannen als Kurt, bestritten den Mittelteil mit dem schießwütigen Max und übernahmen zum Ende hin auch die Rolle des schrulligen Professor Hawkins.

Mehr noch als der erste Teil lebte **MDK 2** von seiner eigenwilligen visuellen Gestaltung. Grafik, Animationen und Effekte waren gelungen und hatten einen ganz eigenen, originellen Stil. Der Soundtrack unterstrich die humorige Atmosphäre des Spiels. **MDK 2** war schnell, bunt und abwechslungsreich – nur der happige Schwierigkeitsgrad trübte den ansonsten hervorragenden Gesamteindruck. ❑







SCHRÄGE HELDEN | Ein Hund, ein Hausmeister und ein Professor retten die Welt.



SCHÜTZENFEST | Gut gerüstet: Die Zoom-Funktion in Kurts Helm erlaubt präzise Schüsse aus großer Distanz.

FREIER FALL | Große Höhenunterschiede überwindet man mit dem Fallschirm, ist dabei aber verwundbar.

KAMPFHUND | Max kann dank seiner vier Arme vier Waffen tragen – reichlich Feuerkraft für einen Hund.

DIE TOP-5-TESTS

Kicker, Golfer und Piloten auf den vorderen Plätzen

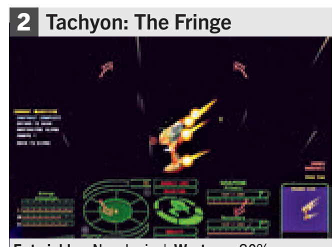
1 Euro 2000



Entwickler: EA Sports | **Wertung:** 81%

Die damals aktuellen Europameisterschafts-Spielerkader, historische EM-Spiele, neue Jubelszenen nach Toren und erweiterte Trainerfunktionen ergänzten **EURO 2000**. Trotz Vollpreis machte der Titel aber den Eindruck eines Add-ons.

2 Tachyon: The Fringe



Entwickler: Novalogic | **Wertung:** 80%

Die Weltraum-Flugsimulation **Tachyon** bietet zwar nicht die bombastische Grafik eines **Starlancer**, punktet im Gegenzug aber mit einer spannenden Handlung, einem pfiffigen Missionsdesign und humorvollen Dialogen.

3 Sim City 3000 Deutschland



Entwickler: Electronic Arts | **Wertung:** 78%

Trotz kleinerer Detailänderungen hatte sich auch in dieser Deluxe-Version von **Sim City 3000** das Spielprinzip nicht geändert. Bis auf den typisch deutschen Look der Gebäude bekam man nicht wirklich etwas Neues geboten.

4 Tiger Woods 2000

Entwickler: Rainbow Studios | **Wertung:** 77%

Grafisch gehörte **Tiger Woods 2000** schon damals zum alten Eisen. Dafür punktete die Golfsimulation mit flüssigem Spielablauf und einem guten Online-Modus.

5 Flying Heroes

Entwickler: Illusion Softworks | **Wertung:** 75%

Die Macher von **Mafia** und **Hidden & Dangerous** schickten Sie als Pilot von bewaffneten Fantasy-Fluggeräten in spannende Luftkämpfe im Jeder-gegen-jeden-Stil.

▶ **WASSERSPIELE** | Selbst die Grafik der Spielabschnitte unter Wasser wirkt lieb- und einfallslos.

▼ **STEINBEISSER** | Auf Ihrer Reise durch die Zeit begegnen Ihnen in der Antike zum Leben erwachte Statuen. In den fast schon unfair schweren Kämpfen beißt man manches Mal auf Granit.



TUNNELBLICK | Das kantige Design der einzelnen Spielabschnitte ist ein unschöner Tribut an die schon damals veraltete Grafik-Engine.

DAIKATANA ERWEIST SICH ALS GROSSER FLOP

Eine Legende gerät ins Wanken

„**Daikatana** wird ein Meilenstein des Ego-Shooter-Genres." Das versprach kein Geringerer als John Romero, Level-Design-Legende und ID-Soft-Urgestein, als er das erste Spiel seines damals neu gegründeten Studios Ion Storm ankündigte. Doch es sollte anders kommen.

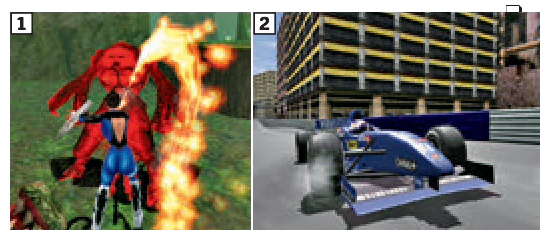
Drei Jahre länger als ursprünglich geplant dauerte es, bis **Daikatana** statt 1997 erst Mitte 2000 in den Läden stand. Das Spiel enttäuschte auf ganzer Linie wegen der altbackenen Grafik, des verwirrenden Leveldesigns, der unausgegorenen künstlichen Intelligenz der virtuellen Kampfgefährten und des unfair hohen Schwierigkeitsgrades. Einzig die Story um den japanischen Fechtmeister Hiro Miyamoto, der einem skrupellosen Konzernchef das namensgebende magische Schwert abjagen soll und deshalb durch die Zeit reist, fand Anklang beim Publikum. **Daikatana** erwies sich dennoch als Flop. Romero arbeitet nach eigenen Angaben aktuell an einem MMO. ❑

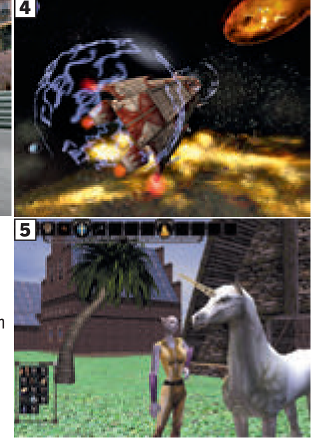
AUF DER E3 GEBEN SICH DIE HITS DIE KLINKE IN DIE HAND

Schaulaufen der neuen Spiele

Wie in den Jahren zuvor wurden auch 2000 auf der E3 die Weichen für den Spielemarkt gestellt: Mehr als 62.000 Fachbesucher – Journalisten, Entwickler, Händler – strömten vom 11. bis 13. Mai ins Convention Center zu Los Angeles, um dort geschätzte 2.400 Neuheiten (so zumindest die offizielle Zahl) von 430 Ausstellern zu sehen. Darunter vieles, was „Normalsterbliche" zum Teil erst in ein oder gar zwei Jahren oder noch später auf dem heimischen Rechner oder der Konsole ausprobieren durften.

Von WarCraft 3 über **Black & White** und **Grand Prix 3** bis **Halo**: Alle Spiele, denen man überall auf der Welt schon sehnsüchtig entgegenfiebert hatte, wurden in der aktuellsten Version vorgeführt. Titel, von denen man monatelang nichts gehört hatte, tauchten plötzlich wieder auf. Spiele wie **Anno 1503** oder **Monkey Island 4** feierten Premiere und durften zum ersten Mal hinter verschlossenen Türen von handverlesenen Gästen bestaunt werden. Andere hingegen, etwa die **Outcast 2**-Macher, die **Civilization 3**-Crew rund um Sid Meier oder das **Duke Nukem Forever**-Team, wollten sich nicht in die Karten blicken lassen. Nun ja, das **Duke Nukem**-Team hat – wie die Geschichte neun Jahre später gezeigt hat – damals wohl nur geblufft.





1. HEAVY METAL F.A.K.K. 2 | Grafisch imposant und spielerisch kurzweilig, beeindruckte der Shooter mit einer Frau als Heldin das Messepublikum.
2. GRAND PRIX 3 | Die Fans hegten große Hoffungen, dass Designer-Legende Geoff Crammond wieder ein Meisterwerk abliefern würde.
3. HALO | Zwar lag die Veröffentlichung noch in weiter Ferne, doch **Halo** sollte sich zu einem Phänomen entwickeln. Das war so damals aber noch nicht abzusehen.
4. FREELANCER | Maussteuerung, Handel, aufrüstbare Raumschiffe und pfiffige Dialoge legten die Messlatte für Weltraumsimulationen um einiges höher.
5. ULTIMA WORLDS ONLINE: ORIGIN | **Everquest** und andere damalige Online-Rollenspiele sahen gegenüber **Ultima Worlds Online** schon auf der E3 alt aus

FEEDBACK: DIE SIMS

Spielst du noch oder wohnst du schon?

Kaum jemand hätte damals gedacht, dass eine Lebenssimulation wie **Die Sims** die Spitze der Spiele-Verkaufscharts vieler Länder erklimmen würde. Grund genug für uns, unsere Leser damals zu fragen, was ihnen an diesem erfrischend simplen Spiel denn besonders gut gefiel und wo sie Verbesserungspotenzial sahen.

95 Prozent der Leser, die an der Umfrage teilgenommen hatten, gaben an, den Kauf von **Die Sims** nicht bereut zu haben. 86 Prozent der Leser lobten die Einsteigerfreundlichkeit des Spiels. Ähnlich viele Leser (82 Prozent) fanden es gut, dass es keine Missionen und kein vorgegebenes Spielziel gab. Allerdings wünschten sich 44 Prozent der Umfrageteilnehmer eine bessere Sprachausgabe und 68 Prozent verlangten nach mehr Zufallsereignissen. ❑



▲ **MÖBEL** | Wer seinen Sims neue Einrichtungsgegenstände gönnen wollte, wurde im Internet schnell fündig.

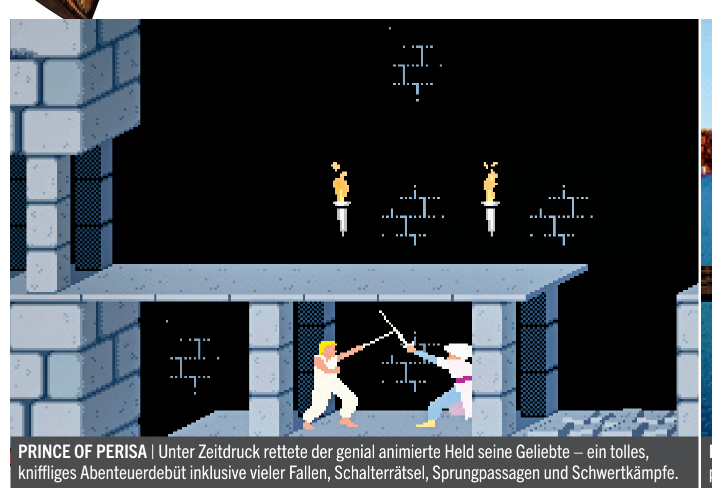
◀ **STILFRAGE** | Ob Spukschloss oder Landsitz: Selbsternannte Innenarchitekten durften sich hier austoben.

MEISTERWERKE

Prince of Persia

Von: Felix Schütz

21 Jahre ist der persische Prinz nun alt – das macht ihn zu einem der dienstältesten Spielehelden aller Zeiten!



PRINCE OF PERISA | Unter Zeitdruck rettete der genial animierte Held seine Geliebte – ein tolles, kniffliges Abenteuerdebüt inklusive vieler Fallen, Schalterrätsel, Sprungpassagen und Schwertkämpfe.



PRINCE OF PERSIA 2 | Grafisch aufwendig präsentierte sich der zweite Teil, der das grundlegende Spielprinzip des Vorgängers um offenere Levels und eine bessere Story erweiterte. Ebenfalls bockschwer!

Es war im Jahr 1989, als die Firma Brøderbund **Prince of Persia** für den Apple II veröffentlichte; nur ein Jahr später erschien das von Jordan Mechner designte Werk auch für den PC. Ein Kultspiel war geboren! Der Held – ein junger Prinz auf der Suche nach seiner Prinzessin – turnte darin durch ein verwinkeltes Verlies und musste sich dabei gehörig sputen, denn **Prince of Persia** lief in Echtzeit ab. Wer die Prinzessin nicht innerhalb von 60 Minuten gerettet hatte, für den galt das Spiel als gescheitert. Bockschwer! Doch darüber sah man gerne hinweg, denn für damalige Verhältnisse war **Prince of Persia** ein genialer Genre-Mix: Der Prinz rannte, kletterte und sprang in der Seitenansicht durch die Levels, fast wie in einem Jump & Run, welche damals hochbeliebt waren. Allerdings konnte der Held jederzeit in frühere Bildschirme zurückkehren, musste dabei Schalter drücken, Fallen ausweichen und Abgründe überwinden – das erforderte Geschicklichkeit sowie Orientierungssinn. Hinzu kamen Kämpfe gegen Palastwachen, für die vor allem schnelle Reaktionen nötig waren. Zeitlos brillant: Die butterweichen Animationen des Helden (siehe Extrakasten auf der nächsten Seite), die bis heute ein Markenzeichen der Reihe darstellen!

Auch der zweite Teil von 1993 blieb dem Konzept des Vorgängers treu, bot aber bessere Grafik und mehr Abwechslung. Das brutal schwere Abenteuer führte den Prinzen erstmals auch durch Höhlen, Städte und sogar über Häuserdächer, außerdem wurde der Anteil der Kämpfe erhöht.

Mit **Prince of Persia 3D**, das ohne Jordan Mechner von Red Orb Entertainment entwickelt wurde, erreichte die Marke 1999 ihren Tiefpunkt: Das Spiel übertrug das Konzept zwar gelungen in die dritte Dimension, blieb dabei aber zu konservativ und spannungsarm.

Erst Prince of Persia: The Sands of Time (2003) gelang die triumphale Rückkehr: Das Spiel wurde von Ubisoft Montreal entwickelt und gilt bis heute als der beste Teil der gesamten Reihe. Fans verliebten sich in die märchenhafte, flüssige 3D-Optik, in den sympathischen Hauptcharakter und natürlich in die erstklassigen Animationen, durch die das Spiel selbst aus heutiger Sicht noch überraschend gut aussieht! Dabei erlaubte die durchdachte Steuerung ungeahnte Bewegungsfreiheit: Der junge Prinz rannte an Wänden entlang, sprang und schwang durch die fordernden Geschicklichkeitspassagen, überschlug sich geradezu mit akroba-

DIE REIHE IM PC-ÜBERBLICK

Der Großteil der Prince of Persia-Spiele ist für den PC erschienen.

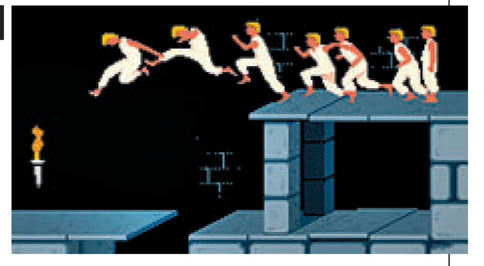
1989 . . . Prince of Persia
1993 . . . Prince of Persia 2
1999 . . . Prince of Persia 3D
2003 . . . Prince of Persia – The Sands of Time
2004 . . . Prince of Persia – Warrior Within
2005 . . . Prince of Persia – The Two Thrones
2008 . . . Prince of Persia
2010 . . . Prince of Persia – Die Vergessene Zeit





PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME | Der vierte Teil (links) gilt als der beste der Reihe: Akrobatik, Design und die Zeitreise-Mechanik begeistern bis heute! Auch die Nachfolger **Warrior Within** (oben) und **Two Thrones** (rechts) sind tolle Spiele.

BRILLANTE ANIMATIONEN



Seit rund 20 Jahren steht die Prince of Persia-Serie für erstklassige Animationen. Der erste Teil der Reihe war dahingehend revolutionär.

Jordan Mechner, der Schöpfer und Designer von **Prince of Persia**, hatte Ende der 80er-Jahre eine pfiffige Idee: Um seinen persischen Prinzen möglichst geschmeidig zu animieren, verwendete er die sogenannte Rotoskopie-Technik, wie sie auch viele Jahre lang für Animationsfilme genutzt wurde. Dabei filmte Jordan seinen Bruder David bei allerlei akrobatischen Bewegungen. David trug für die Aufnahmen einen weißen Ganzkörperanzug. Anschließend pixelte Jordan seine Spielfigur Bild für Bild über die Videosequenzen und stellte auf diese Weise seine Bewegungen butterweich dar.



PRINCE OF PERSIA 3D | Das Spiel transportierte **Prince of Persia** gelungen in die dritte Dimension, ließ aber Spannung und Atmosphäre vermissen.

PRINCE OF PERSIA IM KINO

Mit großem Aufwand wurde Prince of Persia als Kino-Spektakel verfilmt. Deutscher Starttermin: 20. Mai 2010

In dem Film **Prince of Persia: The Sands of Time** gerät der junge Prinz Dastan, gespielt von Jake Gyllenhaal (**Brokeback Mountain**, **Zodiac**), in den Besitz eines magischen Dolches, mit dem er die Zeit kurzerhand zurückdrehen kann. Diese Macht muss er nutzen, um der schönen Prinzessin Tamina – gespielt von Gemma Arterton (**Ein Quantum Trost**) – dabei zu helfen, das persische Reich vor dem Untergang zu bewahren. Aufseiten der Bösen stellt sich den Helden der Nobelmann Nizam entgegen, der von Ben Kingsley (**Schindlers Liste**, **Gandhi**) verkörpert wird. Produziert wurde der Streifen von Jerry Bruckheimer (**The Rock**, **Fluch der Karibik**), Regie führte der Brite Mike Newell (**Harry Potter und der Feuerkelch**).

Fazit: Ein anspruchsloser, gut inszenierter Abenteuerfilm – insgesamt eine der besten Spiele-Verfilmungen.



▲ **RASANT** | Die Actionszenen orientieren sich zumindest ansatzweise am Stil der Spiele.

▶ **MARKANTER HELD** | Jake Gyllenhaal verkörpert den persischen Prinzen Dastan.

Bilderquelle: Disney Enterprises, Inc. and Jerry Bruckheimer, Inc.

tischen Kunststücken und blieb dabei stets so cool, als wollte er die Hauptrolle im nächsten **Matrix**-Film ergattern. **Sands of Time** brachte zudem eine echte Innovation: Dank seines magischen Dolches konnte der Prinz per Knopfdruck die Zeit zurückdrehen – auf diese Weise ließen sich Fehltritte oder tödliche Treffer ganz einfach rückgängig machen. Das hatte nicht nur unheimlich viel Stil, sondern machte eine Quicksave-Funktion obendrein überflüssig!

Sands of Time wurde mit **Warrior Within** (2004) bereits ein Jahr später fortgesetzt. Das Spiel war im Grunde super gelungen, enttäuschte Fans aber trotzdem mit seiner übertrieben düsteren Optik, seinem Heavy-Metal-Soundtrack und einem frustrierenden Schwierigkeitsgrad.

Erst **The Two Thrones** (2005) fand etwas zur Stärke von **Sands of Time** zurück, erfüllte aber nicht die Verkaufserwartungen von Ubisoft.

Ubisoft beschloss einen Neubeginn: 2008 erschien **Prince of Persia**, das ohne die **Sands of Time**-Lizenz auskam. Es bot zwei wundervolle Hauptfiguren, viel Herz und Humor und dazu eine fantastische Optik. Allerdings beschränkte sich der Spielablauf auf seichte, wenngleich brillant animierte Hüpfpassagen und einfache Kämpfe. Die größte Neuerung war die automatisch agierende Begleiterin Elika – sie rettete den Helden vor jeder noch so brenzligen Situation, weshalb man schlichtweg nicht sterben konnte. Fans rümpften darüber die Nase – sie vermissten die Herausforderung, die Zeitspielereien und die Atmosphäre der Vorgänger.

Deshalb wagt Ubisoft eine Rückkehr: **Prince of Persia: Die vergessene Zeit** erweitert die **Sands of Time**-Trilogie um einen vierten Teil! Das Spiel erscheint am 10. Juni 2010 für PC – und stellt damit sicher, dass die Marke auch in Zukunft frisch und spannend bleibt. Eine Marke, die vor 21 Jahren geboren wurde – mit dem Meisterwerk namens **Prince of Persia**. ❑

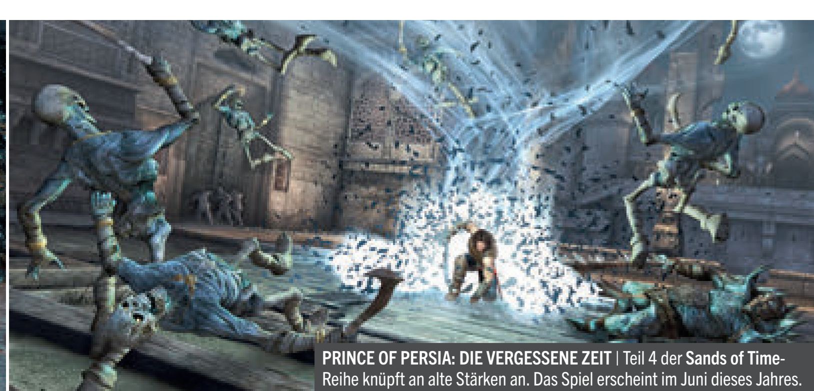
FELIX ERINNERT SICH



Acht Jahre war ich alt, als ich das erste **Prince of Persia** beim Nachbarskumpel spielen durfte. Allerdings besaß der nur einen Schwarz-Weiß-Monitor – und so starb mein Prinz ein ums andere Mal, weil ich ihn ständig die giftigen blauen Tränke anstelle der roten schlürfen ließ. Auf dem Monitor sahen die völlig gleich aus! Danach sollte es rund 13 Jahre dauern, bis ich dem Perserprinzen wieder eine Chance gab – und mit **The Sands of Time** eines meiner absoluten Lieblingsspiele fand.



PRINCE OF PERSIA | Ein schönes Jump & Run von 2008, das den Fans aber zu leicht und anspruchslos war.



PRINCE OF PERSIA: DIE VERGESSENE ZEIT | Teil 4 der **Sands of Time**-Reihe knüpft an alte Stärken an. Das Spiel erscheint im Juni dieses Jahres.

Im nächsten Heft

❑ Special

E3-Messe 2010



Menschen, Spiele, Sensationen: Die größte und wichtigste Games-Messe der Welt öffnet wieder ihre Pforten! Wir sind mit einem Team vor Ort und berichten über alle PC-Highlights.

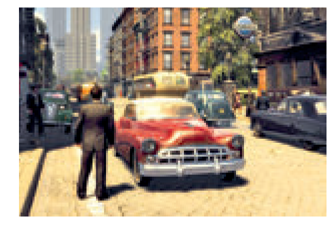
❑ **Test**

Singularity | Ravens Zeitreise-Shooter ist endlich fertig – und wir ballern uns für Sie durch!



❑ **Vorschau**

Mafia 2 | Eine spielbare Version des Gangster-Hits steht an! Freuen Sie sich auf unseren Bericht.



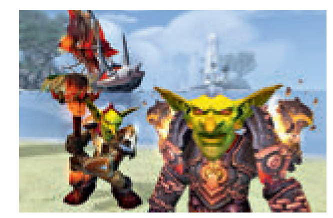
❑ **Vorschau**

R.U.S.E. | Wie gut ist der Mix aus Pokertricks und Strategie wirklich? Wir machen den Check.



❑ **Vorschau**

World of Warcraft: Cataclysm | Die Beta steht offenbar kurz bevor, wir reisen nach Azeroth.



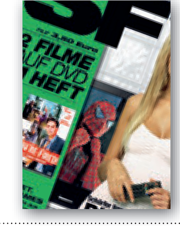
PC Games 07/10 erscheint am 30. Juni!

Vorab-Infos ab 26. Juni auf www.pcgames.de

LESEN SIE AUSSERDEM



PC Games Hardware
Die Highlights der aktuellen Ausgabe: Over-clocking-Special, Grafikkarten-Tools und 40 LCDs für Spieler im Vergleichstest.



SFT – Spiele, Filme, Technik
Diesen Monat mit folgenden Themen: Miniferseher im Praxistest, aktuelle Camcorder und die große MP3-Player-Marktübersicht.



COMPUTEC MEDIA
Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Thorsten Küchler (tk), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer (wf)
Redaktion (Print) Alexander Bohnsack (abo), Robert Horn (rh), Christian Schlütter (cs), Felix Schütz (fs), Sebastian Weber (web), Stefan Weiß (sw)
Mitarbeiter dieser Ausgabe Marc Brehme (mb), Alexander Frank (af), Toni Opl (to), Manfred Reichl (mr), Christoph Schuster (cps), Carsten Spille (csp), Raffael Vötter (rv), Sascha Lohmüller (sl), Stephan Wilke (swi)
Trainees Viktor Eippert, Christina Kalka, Patrick Schmid
Redaktion (Videos) Dominik Schmitt, Stefanie Schetter
Redaktionsassistenz Kristina Haake, Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Anne-Marie Kandler, Silke Engler, Philipp Heide
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Christine Brunner, Bernd Boomgarden, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar
Leiter Neue Medien Justin Stolzenberg

www.pcgames.de
Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion The-Khoa Nguyen, Sebastian Thöing
Freie Mitarbeiter Frank Moers, Michael Bonke
Entwicklung Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Marc Polatschek, Markus Wollny
Webdesign Tony von Biedenfeld, Emanuel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Wolfgang Menne Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Tel. +49 (6151) / 5002-100
Fax +49 (6151) / 5002-101
Mail info@interactivemedia.net
Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 23 vom 01.01.2010.



PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.computec.de
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 61,00 EUR, PC Games Extended 63,00 EUR
Österreich: PC Games DVD 68,20 EUR, PC Games Extended 71,00 EUR
Übrige Länder: PC Games DVD 73,00 EUR, PC Games Extended 75,00 EUR

Abo-Service:
Deutschland
Post: Computec Kundenservice, Postfach, 20080 Hamburg
E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805/7005801*, Fax: 01805/8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz)

Österreich
Post: Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt
E-Mail: computec@abo-service.at, Tel.: 0820 00 12 80, Fax: 0820 00 10 86
Support: Montag–Freitag 07:30–20:00 Uhr

Schweiz und Rest der Welt
Post: Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern
E-Mail: computec@leserservice.ch, Tel.: +41 41 329 22 48, Fax: +41 41 329 22 04
Support: Montag–Freitag 07:30–20:00 Uhr

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134


Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift s. o.

Einsendungen, Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.


Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, PANI DOMU EKSTRA, PANI DOMU POLECA, SEKRETY SERCA, CIENIE BLASKI.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, PLAYBOY EXCLUSIVE, DESIGN ROOM.